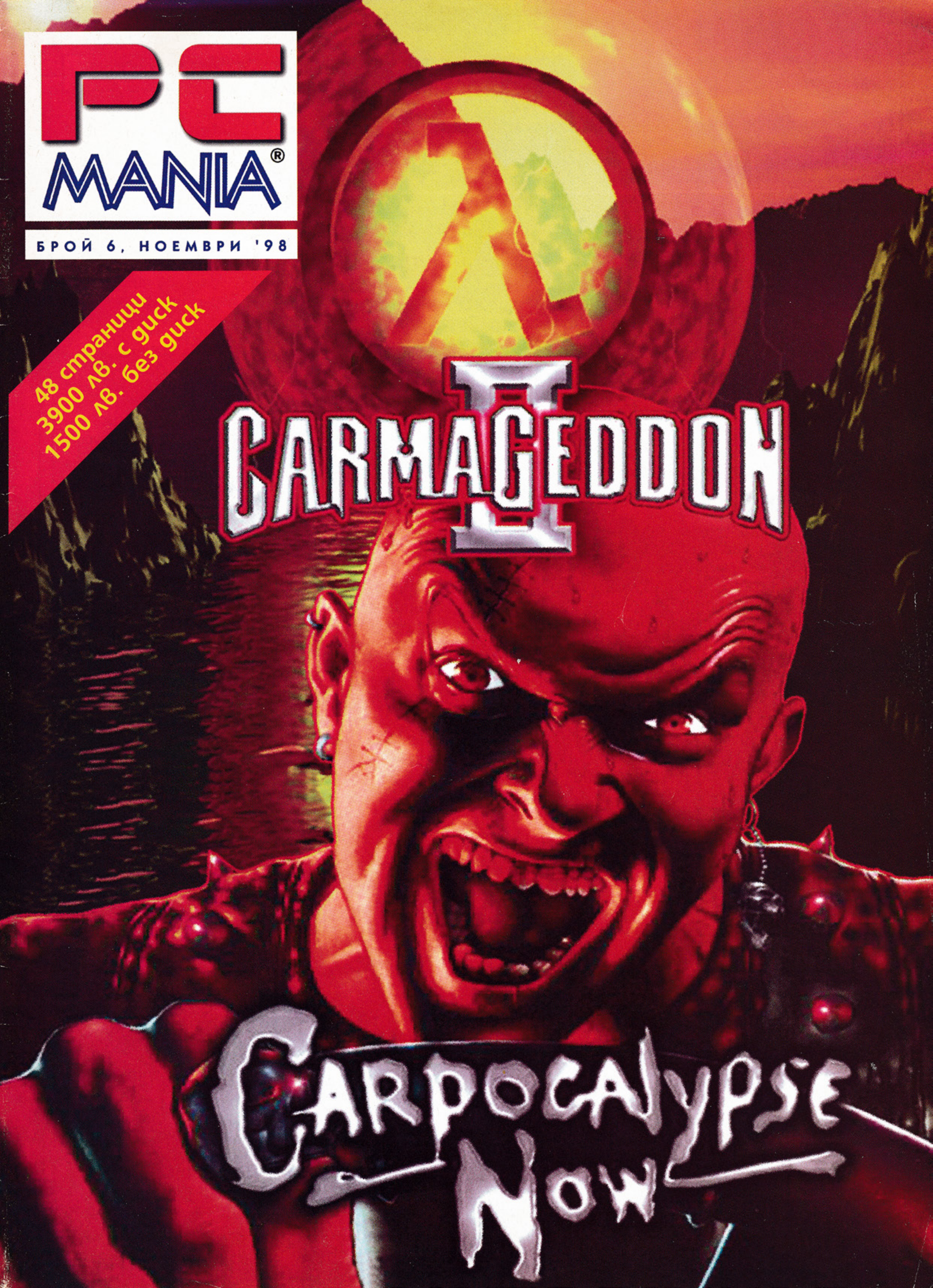
PC MANIA®

БРОЙ 6, НОЕМВРИ '98

48 страници
3900 лв. с диск
1500 лв. без диск



Започва абонаментът за PC Mania,

истинското преброяване на геймърския елит.

Първо вижте цените!

	без диск	с диск
3 бр. -	4 500	11 700
6 бр. -	9 000	23 400
12 бр. -	18 000	~~46 800~~ 42 000

Да. Всички, които се абонират за 1 година за PC Mania с диск ползват отстъпка от цената (и без друго най-ниската на пазара.)

Как да се абонирате. Двата начина:

- с пощенски запис до редакцията: София 1505, ул. "Кутловица" №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
- с платежно нареждане: София 1000, ул. Ангел Кънчев №3, "Кредитна банка" АД, банков код 680 96 801, сметка № 100 56 51 01 БГЛ

Какво се случва

Превеждате точната сума по един от двата начина. В платежния документ вписвате всичките си координати. Това е всичко. Дори и PC Mania да поскъпне, за вас цената остава същата, а доставката безплатна.

Ако живеете в София, Благоевград или Русе:

Препоръчваме ви да се обръщате директно към разпространителите на абонамента - фирма "Артефакт". Можете със същия успех да преведете сумата към тях. Повече информация на телефони: 72 68 35, 073/ 3 37 38;

ЦЕНИТЕ СА БЕЗ ДДС

PC Mania CHART

КАК ЩЕ ОЦЕНЯВАМЕ ИГРИТЕ

90+	Класика в жанра.
80–89	Не я пропускайте! Чудесна игра, която трябва да се изиграе!
70–79	Заслужава си да се види! Добра игра, но без много нови идеи.
50–69	Средна работа, виждали сме много такива...
40–49	Да не сте решили да си я купите? Сигурно ще се разочаровате...
21–39	Може би е трябвало да излезе преди 5 години?
Под 20	Пълен боклук. Не си струва да я взимате и без пари.

Оценки се дават само на излезли игри. Прегледите и демотата не се оценяват.

Според нас най-важният критерий е удоволствието от играта. Всички сме виждали игри със супер графика и звук, но това не е достатъчно, за да бъде една игра наистина добра.

PC Mania CD-ROM

В диска на PC Mania ще намерите:

ИГРИ

The Creed, Dethkarz, Delta Force, Dominant Species,F-16, Grim Fandango, Grand Prix Legends, IAF, O.D.T., Padball 3D, Populous: The Beginning, Powerslide, Rage of Mages, Rainbow Six, Shogo, Small Soldiers, Spell Cross, V2000, Vigilance, Viper Racing, Wargames



ПРОГРАМИ

ACDSee 2.3, Netscape Communicator 4.07, Dr. Solomon's Anti-Virus 7.88, Directx 6 for Windows98, GetRight 3.20, Go! Zilla 3.1, ICQ 98a, MS Media Palyer 4, Net Vampire 3.0b, RealPlayer 5, Windows Commander 3.51, WinAmp 2.02

и още 2-7 епизоди на Wing Commander: Secret Ops, Updates за Forsaken, Ubik, Vigilance, видеоклиповете на Heavy Gear 2 и Rage of Mages,

а също така играта "TANK" на нашият читател Даниел Мюлер.

PC MANIA

ИГРИ

РЕТРО

КЛАСАЦИЯ

ПАРОЛИ

ХАРДУЕР

СОФТУЕР

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Елица Тодорова,

Генко Велев,
Момчил Милев,
Никола Икономов,
Никола Дърпатов,
Моргън Кроу,
Ник Мортимър

Дизайн и предпечат:

Стела Наварро,

Пеню Дачев,
Росен Вучев

Реклама:

Петър Табов,
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Координати

PC MANIA

Телефон: (02) 73 01 78
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: Бул. Г. М. Димитров № 54, София

HALF-LIFE

Когато в началото на годината се заговори за Halflife, бях доста скептично настроен. От една страна Sierra са известни с всичко друго, но не и с първокласни 3D екшъни, а програмистите от Valve са направо световно неизвестни. Освен това бе обявено, че играта ще използва графичната система на Quake II, която не е лоша, но междувременно се появиха доста по-зрелищни решения като Unreal и Lithtech (система на Monolith, която вече бе представена в Shogo и ще служи за основа на Blood 2!). За това изненадата ми беше огромна, когато след инсталирането на Halflife изведнъж открих, че това е най-добрият 3D-екшън, който ми е попадал до този момент. Та така нека да се обърнем към самата игра... В Halflife вие поемате ролята

на ядрения физик Gordon Freeman,

който започва своя пореден работен ден в секретната подземна военна лаборатория "Black Mesa". В самото начало на играта има около 15-минутно грандиозно интро, в което един суперучтив компютър ви разхожда с автоматично влакче из лабораторния комплекс и ви обяснява колко е забранено пиенето, пушенето, яденето и въобще всичко, което би могло да застраши дори в най-малка степен сигурността на учените и скъпата апаратура. Веднага след това вие срещате първия пазач, който ви отключва влакчето и ви отвежда до работното място. Тук идва и първата голяма изненада - можете да си говорите с персонажите от играта. Възможностите за разговор не са кой знае колко големи, но реалистичното движение на устните им и различните реплики, които пускат, придават автентичност на света на Halflife. Та след първите разговори откривате, че днес Gordon трябва да проведе изключително важен експеримент, а на всичкото отгоре е закъснял за работа с цели 30 минути... Естествено аз веднага се втурнах към лабораторията, където проведох експеримента, по време на който се случи непредвиден инцидент с катастрофални последици, защото експлозията отвори врата към друга планета, през която нахлуха цели орди извънземни същества и "Black Mesa" скоро се превърна в едно голямо гробище...



По щастливо стечение на обстоятелствата Gordon оцелява и започва да води отчаяна война срещу пришълците от космоса...

Всичко това звучи до болка познато на феновете на 3D-екшъните, защото темата за нахлуващите извънземни е предъвквана стотици пъти, а сюжетът на първия Doom на ID Software съвпада почти стопроцентово с творбата на Valve, само дето там експериментите се провеждаха на Марс, а героят си беше направо космически пехотинец. Въпреки това между Halflife и други игри от жанра няма почти нищо общо. Без никакво съмнение Halflife е първият истински интерактивен филм. За разлика от жалките опити в тази насока през последните години, когато интерактивността се ограничаваше най-вече с избора между 2-3 различни отговора по време на разговорите и гледане на многочасови филмчета със съмнително качество, програмистите от Valve са успели да създадат невероятна интрига (при това без да използват и секунда видео!),

играчът може да прави абсолютно всичко в подземията на "Black Mesa"

и най-различни места на повър-





Производител: Valve
Разпространител: Sierra
www.sierra.com
Системни изисквания:
P166, 2MB Video, 16 RAM, Windows95, поддръжка OpenGL 3D Video





хността, а оригиналните драматургични хрумвания (сцената с проваления експеримент в лабораторията е едно от най-големите зрелища, които някога сте виждали!) създават неповторима атмосфера, която ме накара да изиграя играта на един дъх. Поради тази причина ще се въздържа да разказвам по-подробно сюжета, за да не ви развалям удоволствието и само ще кажа, че в играта са скрити много изненади, които биха стигнали поне за два холивудски филма.

Колкото до интерактивността - има толкова много нови действия, че можете да играете само след като сте преминали през специалната тренировъчна мисия. В нея холограмата на красиво гадже ви запознава с почти неограничените възможности за движение, които включват няколко вида скокове, бутане и издърпване на предмети, възможност за разнообразни манипулации на предметите и хората (можете да командвате оцелелите пазачи в комплекса и да водите любопитни дискусии с другите учени!) във виртуалния свят и много други нехарактерни за обикновените 3D-екшъни неща.

Графиката и звукът са изключителни. Valve са лицензирали от ID Software графичната система, използвана при създаването на Quake II, но авторите изрично подчертават, че в нея са направили драстични промени и от оригинала са останали само около 25%. Още по време на интрото се забелязва, че това си е точно така.

На практика по качество на графиката Halflife се доближава плътно до Unreal и почти по нищо не прилича на своя "прародител" Quake II. За разлика от Epic Megagames обаче Valve са успели да задържат системните изисквания в някакви поносими граници. За нещастие това съвсем не означава, че някой Pentium 133 ще се справи със задачата. Halflife има софтуерен режим, но както при Quake II използването на 3D ускорител с OpenGL (Voodoo, Riva128, Intel740) си е направо задължително, а като процесор е добре да имате на разположение най-малкото P200MMX, за да можете да играете поне на 640x480.

С по-мощен процесор, голям монитор и съответна 3D карта са възможни разделителни способности до 1600x1200! При звука нещата стоят по абсолютно същия начин. Halflife има невероятни 3D звукови ефекти, които в голяма степен създават призрачната атмосфера в комплекса "Black Mesa".

За да ги чуете пространствено обаче, е необходима звукова карта с хардуерна поддръжка на новите стандарти DirectSound 3D или A3D (Sound Blaster AWE64 или PCI звукова карта с чип на Ensoniq или A3D). Така че, ако не разполагате с някой от тези компоненти, е добре много сериозно да се замислите за upgrade. Зрелището, което ще ви предложи Halflife, определено си заслужава!

Никола Дърпатов,
оценил тази игра с:
Графика 81%, Звук 83%, Удоволствие 86%

Производител:
Impressions
Изисквания:
P90, 16 MB RAM, 190 MB HDD



Никога не съм бил особен почитател на многобройните симулатори тип SimCity на Maxis – колкото и сложни да изглеждаха, все се оказваше, че е необходимо само да налучкате алгоритъма, по който се развива съответния град (или каквото там се симулира) и после всичко става банално и дори досадно... На толкова къщи – толкова магазини; една електростанция, един полицейски участък... улици и градски транспорт... Въобще след като сте поиграли един-два часа се оказва, че сте преминали през всичко, което може да се прави... simply boring! Ето защо никак не е чудно, че когато преди две години се появи Caesar II на компанията Impressions бях привлечен главно от невероятно красивата графика... Запознах се набързо с огромната по обем on-line help и се хвърлих без много колебания направо в най-дълбокото. След половин час бях уверен, че единственото достойнство на тази игра е графиката – и тази ми увереност продължи точно още десет минути, защото Императорът (Ave, Caesar!) ме изрита от губернаторския ми пост поради некадърност... добре, че все пак се смили над мен и благоволи да ме направи centurion в Шести легион (който по това време беше опънал палатки на края на географията)! Нямах друг изход – въоръжих се с търпение и започнах да проучвам по-подробно наличната помощна информация, след което започнах с много повече внимание и дори успях да покоря съвсем успешно първите две провинции (на ниво tutorial, разбира се)! Естествено при първата ми посериозна задача отново се провалих – от север нахлуха варвари, а в самия ми град започнаха пожари! Те доведоха до масови безредици, а липсата на health care сгради пък позволи избухването на епидемия! Разбира се, свършиха ми и парите – бунтуващите се римляни не обичат да плащат данъци... и ето как този път завърших кариерата си в Трета Гладиаторска школа! Необходими ми бяха почти три дни, докато започна да "усещам" играта и да оценявам по достойнство задълбочеността и трудността на симулацията! Трудността навярно бе причината, поради която Caesar II не стана много популярна в България... но това явно си е било наш проблем – просто сме се лишили от нещо много добро! А колкото до интереса към играта в останалата част от света – появата на Caesar III е съвсем красноречив отговор! И ако това може да ви успокои – новата игра е много по-трудна! Все пак не се отчайвайте като се провалите – гладиаторски школи има достатъчно, а

гладни лъвове ще се намерят за всички!

Все пак на мен ми се иска да вярвам, че този път ще има повече геймъри, привлечени не само от хубавата графика, но и достатъчно амбицирани да се преборят с много сериозните трудности по дългия (и пълен с лъвове) път към успеха – а тази игра си заслужава усилията!

Основата на играта е симулация на римски град-провинция. Можете да играете както отделни провинции (сценарии), така и цялостна кампания. Всяка провинция си има своите особености – някои са подложени на яростни атаки от многобройни врагове, други са почти лишени от плодородни земи или пък имат много неудобен за строителство и развитие на града терен. Ако играете кампания, ще започнете от година 350 BC – от времената, когато Римската империя се е състояла само от два-три града, и ще трябва не само да развива-



те успешно поверените ви градове-провинции, но и да оказвате решаваща помощ на Императора за завоюването на нови територии и за покоряването на другите народи. Ще трябва да създавате, въоръжавате и тренирате многобройни римски легиони не само за защита на владенията си, но и за да ги изпращате на Императора за завоюване на нови територии! Освен войски ще трябва периодично да изпращате и пари, суровини, различни стоки или оръжие! Но пък ако успеете да се справите, ще се издигнете достатъчно нависоко и кой знае, може би един ден дори ще станете Император (никак не е лошо, можете да ми вярвате)!

Ако не успеете, лошо няма – и лъвовете трябва да ядат, нали!

Добрата новина за тези, които са играли предната част, е, че основните принципи са запазени – има 2-3 жизненоважни новости, но въпреки това ще им бъде значително по-леко. В началото всяка провинция е просто един гол терен – не казвам гола поляна, тъй като не винаги ще имате късмета да разполагате наистина с поляна! Често почти всичко ще бъде само пустиня или скали и гори (които поне могат срещу известни разходи да бъдат разчистени); най-скъпоценни за вас ще бъдат миниатюрните (обикновено) площи с плодородни земи – върху които можете да създавате ферми за изхранване на населението!

За да победите, за всеки етап ще трябва да постигнете необходимите стойности по пет плюс един показателя:

population, prosperity, favor, culture и peace

За населението е ясно – трябва да достигнете (и да я задържите) определена цифра; основният ви приток ще бъде от имигранти. Създайте достатъчно празни къщи, добър запас от храна, достъп до питейна вода и работни места и ще имате добър приток от имигранти... поне в началото. С увеличаването на населението ви и с подобряването на благосъстоянието му ще трябва да обръщате внимание на още цял куп неща – забавления, health care, образование, привлекателна околна среда (никой не обича да живее в съседство с железарска работилница), религия... От другите показатели най-лесно постижим е culture – просто няма да успеете да привлечете достатъчно население, ако занемарите културата, така че по този показател обикновено ще постигате автоматично изпълнение. Особено важно е отношението на Императора към вас – "favor". Може да имате процъфтяваща провинция и пълна съкровищница и пак ще свършите при лъвовете, ако допуснете този показател да стане отрицателен. Особено важна е бързината, с която изпълнявате исканията за пари, стоки или войски – и едва ли ще оцелеете, ако се изхитрите да се провалите два пъти поред! Никак няма да ви бъде лесно да постигнете и необходимото prosperity – това включва не само изискването доходите ви да надвишават разходите, но и ще трябва да обръщате специално внимание на безработицата и качеството на жилищата. Големият процент безработица или долнопробни жилищни квартали (slums) ще срине безмилостно вашите шансове за повишение. Естествено същото ще стане и ако останете без пари – наличието на пари е и шестият основен показател за успеха ви! При първия ви фалит вероятно ще получите някакви нови средства (особено ако до този момент показателят favor е бил достатъчно висок), но при повторен неуспех едва ли ще ви остане време за трети опит! Никак няма да ви е лесно да достигнете необходимите стойности и за peace – т.е. доколко населението се чувства спокойно и сигурно за собствената си безопасност и за безопасността на дома и имуществото си. Здравите кре-



постни стени (укрепени с мощни кули) много ще допринесат за това – дори ако провинцията е абсолютно мирна и липсват всякакви външни врагове! Наличието на добре въоръжени и тренирани легиони също никак не е излишно... а пък високата престъпност, многото пожари или появата на размирици едва ли са най-доброто, което може да си пожелаете. И няколко специални думи за парите – в предишната част единственият ви източник на доходи бяха данъците. В Caesar III от данъци ще получавате около 15-20 % от приходите. Всичко останало ще трябва да дойде от външната търговия – от износа ви за съседните провинции. Ще трябва да създадете достатъчно работилници за стоки, така че да имате за вътрешно потребление (за което не получавате пари), за износ и за изпълнение на исканията на Императора. Някои от суровините (особено храна) вероятно ще се наложи да внасяте... ако има откъде; едва ли ще е целесъобразно обаче да внасяте промишлени стоки – освен ако се наложи бързо да получите например оръжие или стоки за изпълнение на някое императорско искане. Като строите промишлени сгради не забравяйте, че всеки чужд град има определен неголям капацитет за стоките, които може да купи или продаде в рамките на една година – това ви лишава от възможността да хвърлите всички сили за развитието на някоя удобна промишленост (примерно оръжие) и да разчитате на огромни приходи, с които бързо и лесно да си решите останалите проблеми.

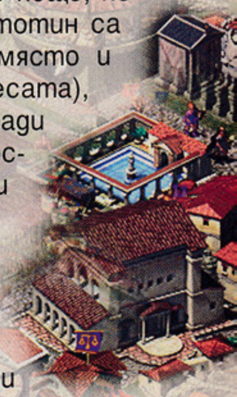


Еволюцията – основен принцип при развитието на града!

Това наистина е главният фактор, на който трябва да обръщате внимание, за да постигнете успех. Не само парите ви (под формата на данъци), но и постигането на почти всички други основни показатели зависят от развитието на жилищните сгради! В началото вие просто маркирате определени зони като места за заселване (но и това струва пари), след което се погрижвате за създаване на елементарни удобства – питейна вода, път и храна и се надявате да примамите имигранти, които да опънат палатките си там. Ако не се появят кандидати, ще трябва или да се откажете от избраните площи (и губите вложените средства), или да създадете допълнителни "луксове" за примамка. Често ще сте принудени да заселите точно определени места – за да имате работници за обслужване на отдалечено пристанище, отбранителни кули или източници на суровини и работилници. При това положение единственият ви изход е да забравите за икономията на средства и да направите градини, луксозни пътища (plaza), обществени бани или някоя друга привлекателна сграда в непосредствена близост; всъщност този принцип трябва да се прилага при всички жилищни сгради – right-click върху съответната постройка ви указва положителните или отрицателни фактори, които оказват влияние върху нея за момента. От вашата преценка вече зависи дали ще подсилите положителното въздействие с надежда даденото здание да еволюира в покачествено и с по-голям капацитет, или ще решите, че не си струва парите или просто, че не е необходимо (логично е да не се опитвате да правите луксозен жилищен квартал в промишлена зона – едва ли ще намерите достатъчно количество богати римски патриции, склонни да се преместят до някоя кариера за мрамор, дори и да нацвъкате всичко наоколо в градини!). Всъщност това е точно илюстрация на главния принцип, от който трябва да се ръководите, ако искате града ви да се развива успешно и да увеличава населението си:

Всеки свободен римски гражданин държи на всяка цена да се ползва от благините на различните обществени сгради – но при условие самите сгради да са построени при съседа му, а не при него!

Именно при съседа му – за да му бъдат достатъчно близо, но в никакъв случай да не чувства неудобствата, причинени от многото хора, от шума и товарните колички със стоки. Всеки римлянин иска да има наблизо префектура, за да могат префектите да го предпазват при нужда, но в никакъв случай не е съгласен посред нощ да бъде събуждан от дрънкащо оръжие; подобно е положението с почти всички други сгради – всички промишлени и суровинни сгради, всички складове (включително доковете и рибарските wharfs), казарми, болници, училища (децата са хубаво нещо, но не и когато няколкостотин са се събрали на едно място и вдигат врява до небесата), театри и други сгради за забавления, селскостопански постройки (овощните градини минават в категорията на приятните места), резервоари за вода и акведукти, кладенци, фонтани и пазарища. От друга страна сградите, предпочитани за съседни са съвсем малко – освен луксозните пътища и градините римляните с удоволствие биха имали различни статуи в съседство, бани, религиозни храмове (съвсем друго си е сутрин, като се събудиш, да виждаш през прозореца храма на богинята на любовта например), някои обществени сгради (форуми) и особено двореца на губернатора (Ей, това е ВАШИЯТ дворец!) – това дава възможност да започват всеки разговор било на работа, било с приятели с думите



"А пък сутринта ние с губернатора..."!

Както не е трудно да се предположи, повечето жилищни сгради няма да отговарят на всички тези критерии – и тук вече идват на помощ пътищата! Почти всички обществени и промишлени сгради изискват да са свързани чрез път с останалата част от града – някои, само за да има достъп до тях от персонала и евентуалните клиенти, а други обратното – чрез пътищата работещите в тях сами "предоставят" своите услуги на околните жители! Например пазарищата (markets) се обслужват в действителност от амбулантни търговци, които обикалят по близките пътища и продават храна и промишлени стоки на жителите; данъчните чиновници от форумите също не си стоят по бюрата, ами ходят по близките домове и събират дължимите данъци (представяте ли си това да беше в България); префектите денонощно обхождат улиците и бдят за възникването на пожари или за нарушители на реда... Ето как се появява ново изискване, с което трябва да се съобразявате – така да разполагате подобни сгради, че чрез пътищата да "покриват" максимална територия... а пътната мрежа да е възможно най-опростена и с по-малко кръстовища. Освен това имайте предвид, че пътуващите служители взаимодействат само с жилищата, които са построени или непосредствено край самия път, или най-много един "парцел" навътре. Това налага като планирате кварталите да избягвате "мъртвите" пространства – или ако е невъзможно, поне ги застроявайте с жилища само в краен случай. Значително по-добре е да ги оставите празни или (ако парите не са ви проблем) ги запълнете с градини и статуи. Като планирате коя сграда в съседство на какво да се разположи, трябва на всяка цена да предвидите и къде ще живеят необходимите за целта работници – често ще се наложи да строите отдалечени от жилищните квартали сгради – и в никакъв случай не пропускайте да предвидите и някакъв минимален брой жилищни сгради (ако няма друг изход, те могат да бъдат и истински slums). Разбира се, като поиграете малко повече, ще си създадете собствена стратегия, но обикновено е добре да следвате няколко елементарни принципа, продиктувани от здравия разум: опитвайте да групирате промишлените и складовите сгради – така първо ще се губи по-малко време за транспорт, и второ, за цял промишлен квартал ще имате нужда само от една група нискокачествени жилища; когато "отрицателните" сгради са в жилищен район, също опитвайте да ги строите плътно една до друга – така те ще си пречат взаимно (което е без значение), но и ще има по-малко жители в непосредствено съседство с тях; групирането на "отрицателни" и "положителни" постройки също е много добър подход – храмовите служители не се впечатляват особено неприятно от факта, че се намират непосредствено до казарма – но пък храмът ще "нулира" отрицателното влияние върху съседните жилища; не забравяйте и факта, че балансираното положително/отрицателно влияние играе роля само до определена степен на развитие на една жилищна сграда – за понататъшна еволюция живеещите в нея ще имат нужда от допълнителни услуги и особено от допълнителни промишлени и хранителни стоки – грънчарски изделия, мебели и зехтин, както и някакво разнообразие в храната плюс вино!







Стига толкова – целта на настоящата статия не е да замести включената към играта повече от обширна help, а само да ви даде най-обща представа за нея... пък и си имате ръководства, нали? Като написах думата "ръководство" се сетих – странни котки са се навъдили напоследък в България – почти всеки четвърти e-mail, който получавам, започва с думите "Драги PC Маниаци! Понеже котката ми изяде ръководството..." Напомням само да си пазите котките – ръководствата са вредни за тяхното здраве!

Генко Велев



SHOGO 昇剛 mobile armor division

Виждали ли сте някога хибрид между Quake 2 и Mechwarrior? Знаете ли какво ще се получи, ако кръстосате двете игри, добавите два пъти повече японска анимация и полеете полученото с обилно количество кръв? Може би симулатор на подводница?;-))) Ако по някаква случайност си мислите така - жестоко се лъжете. Ще се роди нещо, което доста ще се приближи до новата триизмерна игра “Shogo: Mobile armor division”, последното отроче на геймърската фирма Monolith. Може би някои от вас чудят откъде им е познато името на производителя. Това е фирмата, разработила една от най-шантавите и брутални 3D-игри в историята на PC-тата – Blood. По отношение на графиката тя не беше с върхово качество, но затова пък беше трудничка, а сюжетът ѝ беше правен с доста въображение. Играчът в Blood използваше изключително оригинални оръжия като например пистолет със сигнални ракети, пръчки с динамит или пък Вуду-кукла. Героят можеше да прави всевъзможни садизми с враговете си – да ги пали, да ги изтезава с вече споменатата по-горе Вуду-магия, да рита откъснатите им глави като футболни топки и какво ли още не... Е, Shogo е нещо доста по-различно. Единственото нещо, което я свързва с Blood, е че триизмерният ѝ енджин – Lithtech – ще се използва и в Blood 2: The Chosen.

Mechwarrior + Quake 2 = Shogo

Нека обаче да се върнем в света на Shogo, защото Blood 2 все още може да се намери единствено по хардисковете на програмистите от фирмата-производител. Новата игра на Monolith е класически 3D-екшън от типа first person view. Въпреки това обаче тя е по-различна от повечето си посестрими 3D-пукотевици и в много отношения доста оригинална. По време на своето приключение героят се бие в два режима – като обикновен щурмовак и като 10-метров крачещ механизиран воин, който в японските анимационни филми обикновено се нарича просто Mech. Това обаче с нищо не приближава играта до заглавия от типа на Earth Siege и Mechcommander. Въпреки че съдържа в името си Mobil Armor Division, Shogo не е поредният скучноват изтъркан симулатор на футуристична бойна машина, окичена като коледно дърво с всевъзможни оръдия, лазери и ракети. Управлението на Mech-а е в традиционния 3D-екшън стил. Просто героят се извисява като Вавилонска кула над противниковите войници и танкове, размахва в механизираните си лапи огромно, разрушително оръжие (а не малко, невзрачно пищовче) и трябва да срази себеподобни механизирани титани. Съотношението между мисиите с бойна машина и тези като обикновен командос е горе долу едно към едно.



Ще видите обаче, че понякога да си Mech не е никакво предимство. Огромната машина често е твърде лесна мишена заради размерите си. За сметка на това вражеските войници са дребни като мравки и могат да ви направят на решето с малките си, но доста вредни оръжия преди изобщо да сте ги забелязали. Когато ги видите обаче, просто трябва да ги стъпчете с крака, ако не е станало твърде късно. За щастие, когато сте с Mech, ще трябва да воювате предимно със себеподобни стоманени титани и вражески танкове, които изглеждат като детски колички в краката ви, но въпреки това са достатъчно опасни.

Ще забележите също, че хора-

Производител:
Monolyth
Изисквания:
P166, 32 MB RAM, 1 MB Video



та и Mech-овете воюват с различен арсенал. Просто оръжията на механизираните бойни машини са твърде големи и тежки, за да се използват от обикновени войници. Лапите на меховете пък са твърде огромни, за да държат пистолети, щурмови карабини или пък дори за ракетомети.

Въпреки че звучи като не особено интелектуално 3D-меле, Shogo е направена с изключително подробен и драматичен сюжет, който стопроцентово се вписва в каноните на японската анимация. Ще станете пряк участник в драматични събития, където съюзниците неочаквано могат да се окажат ваши смъртни врагове, а помощта може да дойде от най-неочакваното място. Мисиите са накъсани на малки парчета като през не повече от 5 минути има кратки cut-сцени от 10-20 секунди или пък някой от персонажите се появява в горния ляв ъгъл на екрана и ви светва накратко "за какво се борите".

А сега малко предистория. Главният герой се нарича Sanjuro Macabee. Заедно със своя брат Toshiro той постъпва във военната академия на своя роден свят след като родителите им загиват. Там те се запознават с две сестри – Katryn и Kura. Момичетата са дъщери на елитния офицер комодор Nataniel Akkaraju, който живее на колониалния свят заедно със своето семейство. Във военното училище Sanjuro и Toshiro се запознават и с Baku Ogata – невзрачен хлапак, който често попада под юмруците на по-големите момчета. Петимата млади кадети бързо стават неразделни приятели, а Sanjuro и Kura – дори гаджета.

Малко след това съпругата на комодор Akkaraju загива при атака срещу колонията. Офицерът получава заповед да остане на мястото си, въпреки че иска разрешение от висшето командване да опита да спаси жена си. Той не напуска своя пост, дори когато двете му дъщери го откриват и го молят да отиде. След трагедията комодорът изпада в дълбока депресия. Той не се опитва да се защити, когато Kura се нахвърля с юмруци върху него и го обявява за коравосърдечен убиец. Katryn пък се зарича никога да не наранява човешко същество, решава да зареже обучението си на боен офицер и става специалист по военните комуникации.

Заради хладнокръвното поведение на комодор Akkaraju по време на атаката обаче, той е повишен в адмиралско звание и получава командването на флагманския космически кораб Levithan.

Cronus – планетата, която контролира човечеството

Действието на играта започва на негостоприемната планета Cronus. Новопроизведеният адмирал и петимата приятели са изпратени в тази звездна система, за да потушат бунт на местната миньорска колония.

Cronus е може би едно от най-неприятните места във вселената, където има изградено човешко поселение. Планетата се намира в полумъртва звездна система, има отровна атмосфера, повишена сеизмична активност, а вулканите никнат като гъби по повърхността ѝ. За сметка на това обаче колонията има ключово значение за развитието на човешкото общество. Космическа сонда на организацията UCA (United Corporate Autority) открива на този свят странна органична субстанция, която става основен

суровинен материал за хората и неизчерпаем източник на енергия. И най-важното – дава им възможност да пътуват между звездите. Органичният материал е наречен Kato на името на междузвездната сонда Katoki, която го намира за първи път.

С откриването на новия енергиен източник трите корпорации, финансирали междузвездното пътешествие на безпилотния космически кораб, стават доминиращи сили в света. Това са руската мегафирма Andra Biomechanics, японският компютърен конгломерат Shogo Industries и международната корпорация Armacham Tehnology Corporation, специализирана в комуникационните системи за цивилни и военни цели. На базата на новата суровина трите фирми разработват антропоморфни военни машини под името Mobile combat armor (MCA), които всъщност са до болка известните ни от японските анимационни филми Mech-ове. Всяка от фирмите разработва свои модификации, една от друга по-смъртоносни.







Сдружението UCA, първоначално замислено като джойнвенчър за междупланетна търговия, постепенно изтиква почти всички свои конкуренти и се превръща в огромна бюрокрация. Нейните сили за сигурност UCASF постепенно се превръщат в най-голямата военна машина, която съществува.

Революцията

С течение на времето колонията на планетата започва да набира мощ. Cronian Mining Consortium (CMC) – миньорската фирма, която добива Kato и контролира планетата – постепенно започва да надига глас за автономия. Нейният коз е, че доставя най-ценната суровина в света. Успоредно с това консорциумът започва тайна военна програма заедно с фирмата Andra Biomechanics.

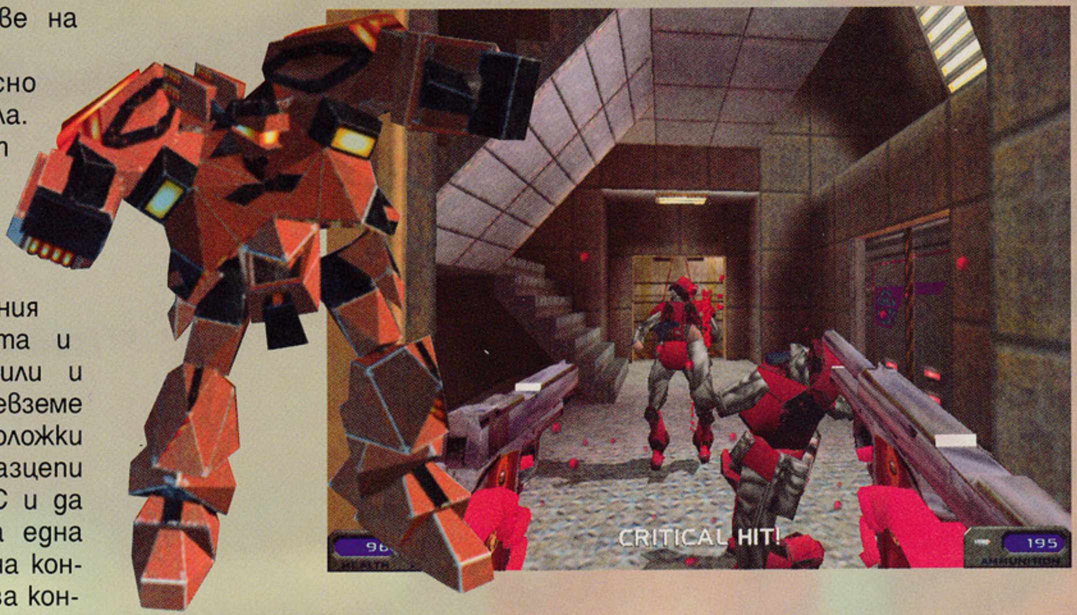
Силите за сигурност на UCA, разбира се, научават за заговора и изпращат адмирал Akkaraju, заедно с флагманския кораб Levithan и петимата приятели на борда, за да потушат метежа. За беда два часа преди CMC да обяви своята декларация за независимост наемнически флот изскача от хиперпространството и удря в гръб силите на Akkaraju. UCASF са принудени да се изтеглят от планетата под тежък артилерийски огън и са въвлечени в 18-месечна кървава война. След серия не особено ефективни тайни операции на UCA, двете враждуващи страни решават да седнат на масата на преговорите. В този момент обаче на сцената се появява терористичната група, която нарича себе си The Fallen, и настоява добивът на Kato да се прекрати незабавно. Успоредно с това сеизмичната активност на планетата се повишава и започва да руши колониалните селища. Подривните действия на организацията поставят под въпрос успеха в преговорите между UCA и CMC. Затова миньорският консорциум моли военните да ликвидират ръководителите на съпротивителното движение като в замяна обещава да зарови томахавката на войната.



Нашият герой, Sanjuro, който в момента е новопроизведен Commander, оглавява наказателната операция. В неговия екип влизат брат му Toshiro, най-добрия му приятел Baki и гаджето му Kura. Мисията обаче претърпява провал – Sanjuro оцелява по

чудо, а останалите членове на екипа изчезват безследно.

Няколко месеца по-късно The Fallen набират още сила. Техните действия стават още по-организирани под ръководството на новоизбрания им водач Gabriel. Лидерът на терористите демонстрира гениални умения в областта на тактиката и стратегията. С малко сили и средства той успява да превземе един от най-важните геоложки центрове на Cronus, да разцепи на фракции силите на CMC и да приобщи към своята кауза една трета от всички войници на консорциума. С това войната за контрола над миньорската планета става още по-заплетена. Единственият възможен изход от ситуацията изглежда е



убийството на Gabriel

и командването на UCASF добре съзнава това. Просто трябва да се намери подходящият човек за целта. И разбира се това отново се оказва нашият герой Sanjuro.

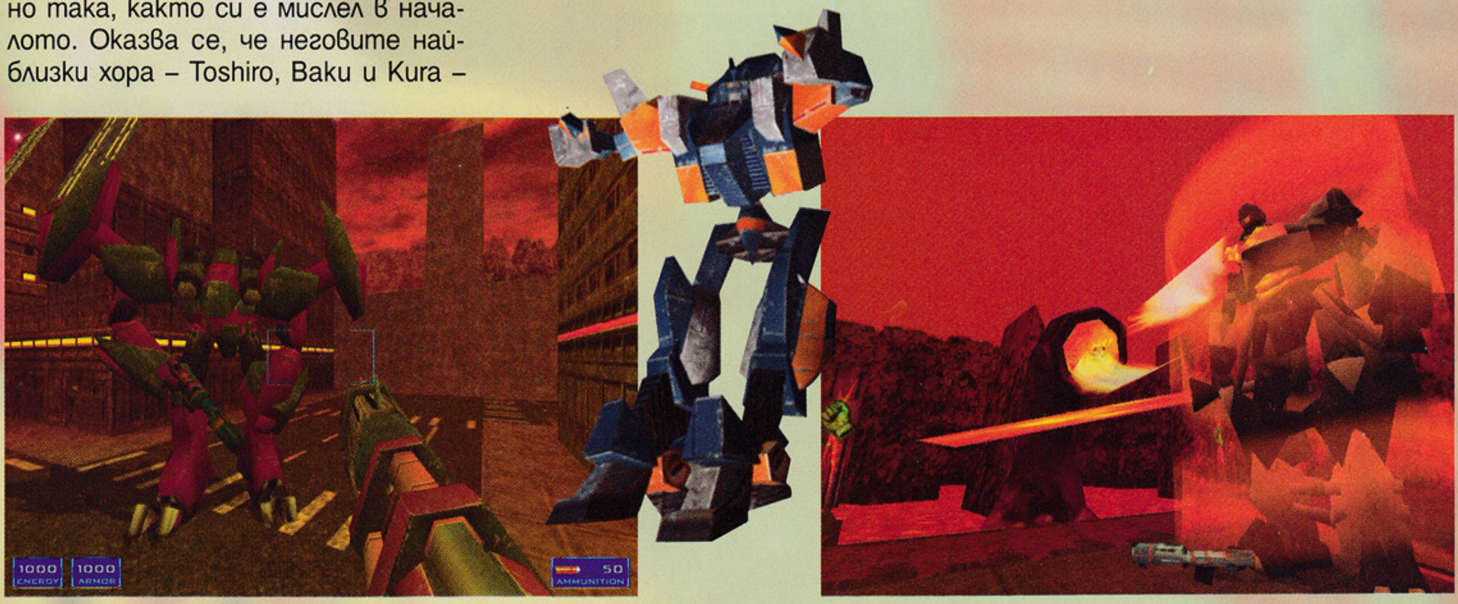
Оттук нататък започва да се лее кръв. Натоварен на своя Mech, играчът трябва да си проправи път до лидера на терористите. След няколко успешни удара на вражеска територия нашият човек попада в безизходна ситуация, трябва да зареже своята бойна машина и да се спасява пешком. Докато си проправя път из лабиринтите на Cronus с оръжие в ръка, той с учудване ще трябва да разбере, че нещата не стоят точно така, както си е мислел в началото. Оказва се, че неговите найблизки хора – Toshiro, Baku и Kura – всъщност са живи. Kura е била внедрена като дълбоко законспириран агент в тила на врага. А междувременно Sanjuro е започнал да излиза и с нейната сестра Katryn. Oops... май замирисва и на любовна драма. ;-) Героят разбира също, че Toshiro не само не е загинал, а дори е станал лидер на терористите под името Gabriel. Така играчът е изправен пред дилемата да застане срещу собствения си брат или да тръгне срещу заповедите на висшето командване. В зависимост от избора играта се развива по

два коренно различни сценария.

Но в крайна сметка няма да ви развалям удоволствието и да ви разказвам всичко докрай. Само ще добавя, че в единия случай се биете предимно с Mech, а в другия – пешком.

Най-хубавото нещо в Shogo обаче си остава сюжетът. Той е направен напълно по правилата на японската анимация. Така например играта е абсолютно доказателство, че човешкото тяло има поне 12 галона кръв (в някои случаи и повече), най-бързите обекти в природата са Mech-овете, а когато някой от героите скача, гравитацията се намалява с фактор 4, а силата на едно оръжие е пропорционална на неговите размери. Като споменах за оръжията трябва да добавя няколко добри думи и за перфектния снайперов режим. Просто е истинско удоволствие да разбиеш главата на някой Mech или шматкащ се войник, без да разбере откъде му е дошло.

Моргън Кроу,
оценил тази игра с:
Графика: 81% Звук 75% Удоволствие 85%





Производител:
Rogue Entertainment
Разпространител:
Activisio www.rogue.stomped.com
Системни изисквания:
P166, 2 MB Video,
16 MB RAM, Windows95,
поддържа OpenGL 3D Video

QUAKE II GROUND ZERO

Само след няколко седмици Quake II ще стане на 1 година. В света на игрите това си е цяла епоха, но въпреки това последният продукт на ID Software продължава да се радва на изключителна популярност сред геймърите и придоби почти култов характер сред любителите на multiplayer-игрите. Поради това едва ли е изненадващо, че наскоро се появи поредното CD с допълнителни нива за Quake II. Авторите от Rogue Entertainment са се погрижили за феновете на deathmatch-а и в същото време са добавили и една изцяло нова кампания за тези, които нямат достъп до мрежа.



В Ground Zero вие отново се връщате на планетата Строгос, където гадните мутанти са обсадили един отряд от земни космически пехотинци. Естествено вашата задача е да покажете на извънземните предимствата на земните бойни изкуства и да освободите колегите си от смъртоносната клопка, в която са попаднали. Дотук, няма почти нищо ново. Това в голяма степен се отнася и за графиката, която е идентична с тази на оригинала, въпреки че междувременно други фирми (виж статията за Halflife) показаха, че с леки модификации графичната система на Quake II е способна на истински чудеса. Но Rogue Entertainment едва ли

QUAKE II







са имали време и желание за такива експерименти, а и ID Software вече работи усилено върху Quake III: Arena и големите нововъведения вероятно ще бъдат именно в тази игра.

ИСКАМ СИ МОТОРНАТА РЕЗАЧКА!

Все пак в Ground Zero освен десетки нива има и доста други нови неща. Основните промени са при оръжията. След излизането на Quake II много хора се оплакаха, че им липсва оръжие за близък бой, каквото имаше във всички досегашни игри на ID Software. Rogue Entertainment са обърнали внимание на този проблем и са възстановили популярната от Doom и Doom 2 моторна резачка, която лично на мен ми доставяше огромно удоволствие особено в multiplayer-игри, защото едно е да целиш противника с ракети от 100 метра, а съвсем друго да го разфасоваш лично с моторна резачка :-). Други нови оръжия са пушката RTF, Plasma Gun, Disruptor (изключително ефективно оръжие, което използва антиматерия и е истински трепач по време на deathmatch) и специални противопехотни мини, особено ефективни при поставянето на капани за противника. Освен оръжията авторите са включили и няколко допълнителни бонуса, които трябва да подобрят мрежовата игра. С един от тях всяко убийство на противник носи три точки, други рязко намаляват здравето на вашия космически пехотинец и т.н.

Както вероятно забелязахте, досега предимно говоря за играта в мрежа и не споменавам почти нищо за кампанията, предвидена за индивидуалните играчи. Това е така, защото

GROUND ZERO откровено е насочена към играта в мрежа!

Индивидуалната кампания предлага сбор от изключително трудни нива, предназначени за опитни геймъри, нямащи никакви проблеми с превъртането на Quake II на най-високата степен на трудност. Освен това липсата на каквито и да било нововъведения във вече доста остарялата графика на оригинала едва ли ще накара повечето хора да обърнат сериозно внимание на тези нива, особено при наличието на конкуренция от калибъра на Unreal и Halflife! Поради това е напълно разбираемо, че Rogue Entertainment са заложили изцяло на multiplayer-игрите, където е и истинската сила на Quake II. Допълнителните deathmatch-нива са направени с много фантазия и благодарение на оригиналните нови оръжия ще гарантират на феновете на мрежовите игри десетки развлекателни часове с Ground Zero.

Никола Дърпатов





KROSSFIRE

Beam Software е най-големият австралийски производител на развлекателен софтуер; за Phillips те създадоха интерактивното крими-приключение The Dame Was Loaded, за Interplay – суперхита Lost Vikings, както и продължението му – Norse by Norsewest, а за Microsoft – баскетболния симулатор NBA Full Court Press. Вече под собственото си фирмено име – Melbourne House – преди година и половина те пуснаха на пазара стратегията в реално време Krush Kill & Destroy, една изключително недооценена от българските геймъри игра, която, според мен, беше по-забавна дори от C&C: Red Alert. Разбира се, KKND си имаше и два сериозни недостатъка: липса на анимации между нивата и доста слаб изкуствен интелект на компютърния опонент, което превръщаше битките с него в гигантски и свирепи мелета, в които играчът рядко можеше да поеме пълен контрол над бойните си единици. В началото на лятото Melbourne House пусна на пазара KKND 2: Krossfire по време, когато първите места в класациите вече убедително бяха заети от две други стратегии в реално време – Starcraft и Total Annihilation. Може да не сте обърнали внимание на тази игра, но в някои аспекти тя безспорно превъзхожда конкуренцията.

Krossfire продължава събитията от KKND. Минали са около 100 години след ядрената война на Земята. В предишната част двете противоборстващи си страни (живеещите под земята хора и останалите след ядрената катастрофа на повърхността мутанти) водят ожесточени битки, за да решат веднъж завинаги на кого ще принадлежи скъпоценния нефт и контрола над повърхността.

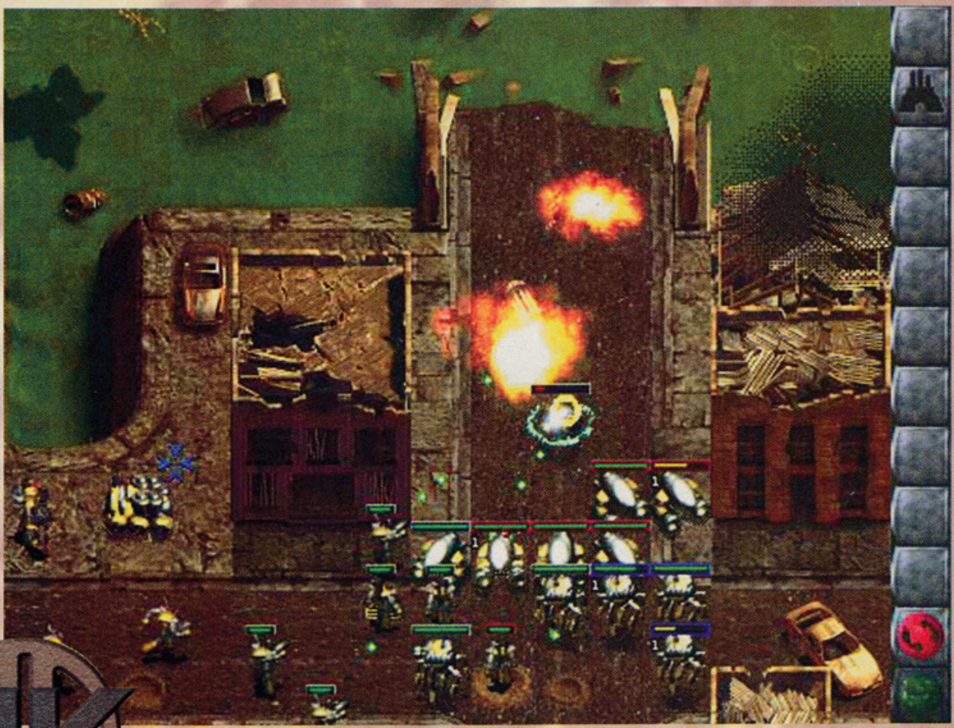
Тъй като победата в последната война изглежда съмнителна и за двете страни, те се оттеглят, за да преосмислят позициите си и да начертаят планове за окончателната победа над врага. Хората (наречени в играта Survivors), осъзнават, че оръжията им не са достатъчни мощни, за да им донесат окончателна победа и инженерите разработват проекти за нови. Мутантите (Evolved) пък тълкуват неуспехите си като гняв на боговете, защото са използвали прекалено много машини. Затова сега всичките им въоръжени сили се състоят от гигантски видоизме-





нени животни. И двете страни са толкова заети с приготовленията за нови стълкновения помежду си, че междувременно пропускат да се справят с един опасен враг – роботите от серия 9. Първоначално серия 9 били селскостопански роботи, но изключително силната радиация повлияла отрицателно на интегралните им схеми; те се побъркали напълно, използвали човешки технологии, за да се въоръжат подобаващо и сега са третата сила в конфликта. Очертава се голяма война...

Време е да се спрем на



новостите спрямо KKND и KKND: Extreme...

KROSSFIRE

За начало Krossfire предлага 51 single player мисии (по 17 за всяка страна), като най-интересното е, че за разлика от другите по-известни стратегии в реално време, те не са с линеарна структура. Това ще рече, че на картата на местността ще можете винаги да избирате най-малко между две мисии. В началото те са по-лесни, докато не навлезете по-дълбоко във вражеската територия, където битките се водят за всеки метър земя. Сигурно вече сте се запитали какви са разликите между трите раси? Отговорът е: достатъчно големи. Докато хората притежават най-силните въздушни единици, то роботите от серия 9 разполагат с опустошителна пехота, а мутантите както и преди разчитат на пъстрата си животинска армия от гигантски скорпиони, въоръжени с картечници хипопотами и раци с прикрепени към тях ракетни установки. Всяка от трите раси разполага с около 18 въздушни и наземни бойни единици. Напълно нови в KKND 2 са изтребителите и военните части, които могат да се движат и по вода, и по суша. Специално по отношение на военните части, трябва да спомена, че в Krossfire има нещо, което не съм виждал в другите стратегии в реално време: т. нар.

Constructable units

или единици, които можете да моделирате по свой избор. Тези units могат да бъдат малки, средни и големи и ваш е изборът в какво ще ги превърнете: артилерия, подвижен радар-заглушител, камикадзета, APC-та (транспорт) и т.н. Допълнително ще можете да ги дооборудвате с екстри като броня, скорост и др., за да си създадете собствен терминатор (който в никакъв случай няма да е евтин). Примерно, ако играете с мутантите, ще можете да си направите бойна единица, която ще върви заедно с останалата част от армията ви и ще създава около нея силово поле. Това силово поле ще увеличава способностите на бойните ви единици при атака и ще ги направи по-издръжливи. Страхотно, нали? Единственото нещо, което малко ме подразни в играта по отношение на единиците, е безспорното превъзходство на хората във всяко едно отношение.

Друга особеност на KKND 2 е, че още от самото начало на играта ще можете да настроите по ваше желание всички особености на военните части от избраната от вас раса като бързина, сила на атаката, защита и т.н.

В някои мисии ще се натъквате на специални бункери. В тях се намират т. нар. 25st century units: високотехнологични бойни единици, които, ако попаднат в ръцете ви, могат бързо да решат нещата във ваша полза. Между тях са летяща чиния, която всмуква чужди войски, робот "Intergalactic" и т. н. За да отворите тези бункери, ще се нуждаете от услугите на един механик.

Нека кажем няколко думи и за терените... Те са три на брой – Highland (планински), Desert (пустинен) и Urban (градски), като за съществени промени в сравнение с







предишната част не може да се говори. И въпреки това всеки терен ще ви накара да прилагате напълно различни стратегически подходи: в планините ще имате възможност да струпвате големи количества от бойни единици на едно място. Пустинята е прорязана от възвишения и руини и предлага богати възможности за ефектна засада. В градовете пък пространството за действие е изключително ограничено, уличките са тесни и не са удобни за големи единици, които само си пречат: тук е царството на пехотата. Друго важно нещо е, че някои от терените предлагат

тристепенна разлика във височината

В това отношение KKND 2 стопроцентово превъзхожда конкуренцията (без Total Annihilation). Това е първата игра, в която виждам подземни проходи. Ще можете да ги използвате, както за да придвижвате пехотата си (само тя може да влезе в пещерите) по-бързо от едно място на друго, така и за устройването на подли засади, защото танковете не могат да изкривят дулата си и да ви накарат да си платите за наглостта. Друга интересна особеност на играта са възвишенията - разположените по хълмове и скали ваши единици не се забелязват от врага. Това се дължи на реалистичния Fog of War, който се съобразява и с възвишенията и позволява да виждате само това, което е пред и около вас... Само си представете какви ефектни сюрпризи можете да срещнете в един multiplayer на приятелите си: OVERKILL!

Третата важна особеност на терена е възможността да му въздействате, примерно като взривите някой стратегически важен мост и лишите врага от кефа да нахлуе с три пъти по-голямата си армия в базата ви и да ви накара да съжалявате, че сте се пръкнали... И като заговорих за компютърния опонент се сетих, че е време да ви разкажа за най-важната особеност на KKND 2:

съвършения изкуствен интелект

Смятам, че всеки, който е играл тази игра, няма да има никакви съмнения по този въпрос, защото Krossfire има най-гениалния AI, създаван някога в стратегия в реално време. Край на нервите, край на безмозъчните единици, които се лутат наоколо като мухи без глави, край на предвидимия компютърен опонент, КРАЙ!

Нека първо кажа няколко думи за противника ви в single player, сиреч компютъра. За пръв път от много години аз изпитах... страх от него! Може да звучи смешно, но когато играех някои от по-късните мисии, аз вече бях научил, че от другата страна на картата се крие нещо, което често е доста по-опасно и от човешки противник в mulitplayer, че затишието е само временно и че след няколко секунди върху мен ще се изсипе такава паплач, че базата

ми със сигурност няма да удържи още една такава атака... Такова е настроението по време на single player-игра. Невероятният успех на момчетата от Melbourne House, разбира се, си има и своето логично обяснение: те всички са multiplayer-маниаци и са се постарали да направят компютъра като човешки играч. Първите мисии са лесни, не защото компютърът е глупав, а защото картите са направени с такава структура, че той се нуждае от повече време, за да стигне до суровините, което го забавя достатъчно и ви дава възможност да се развиете на спокойствие. Въпреки всичко, ако го нападнете, той ще се защитава докрай и с всички налични сили. Тази игра ме изуми в много отношения: CPU-играчът непрекъснато използва скаути, за да научи силните и слабите страни в защитата ви. Бъдете сигурни, че в KKND 2 няма да успеете да го излъжете като се укрепите само от една страна: той ще ви атакува от мястото, където нямате нито една бойна единица или защитна установка. Компютърът може да изчисли точно колко войски са му нужни, за да ви разпердушини и когато атакува базата ви например, не разпръсква войските си, а напротив, събира ги в юмрук и ви удря оттам, откъдето най-малко очаквате. Ако сте събрали голяма армия и най-сетне се чувствате готови да напердашите CPU-то, не се надявайте, че той ще ви позволи да го биете на части. Ако се налага, ще изтегли войските си и ще изчака благоприятния момент за разплата. Компютърът е като зъл гений: той знае да чака (също като рибар) и никога не се хвърля в конфликти, в които няма изгледи да се наложи. Не се надявайте и да го подмамите с вашата паплач на открито, за да го унищожите по-лесно, няма да се хване...

Почти перфектният AI се грижи също така, когато зададете на единиците си waypoint, те да се доберат до последната зададена точка живи и здрави, да не се отклоняват от избрания от вас път и да не разпръскват из картата. Същото се отнася и за танкерите, които превозват единствената суровина в играта – нефта: когато произведете нов танкер, той не чака тъпо да му кажете къде да отиде, а самосиндикално се отправя към най-близката платформа. Последната интересна особеност на AI: във вашата база ще можете да зададете на защитниците ѝ команди като defend и patrol и напълно да забравите какво става в нея. Ще можете да се концентрирате върху основната си задача: разгромяването на врага. Бъдете сигурни, че програмираните защитници ще се справят не по-зле от вас... Преди малко споменах суровината нефт, която ще ви служи за производството на нови единици. Ами ако нямате достъп до нея? Няма проблем, ако сте ъпгрейднали clan-hall-а си до нужното ниво (всяка сграда може да се ъпгрейдва до 5 нива), ще можете да си построите алтернативни източници на суровини. Това са два вида сгради (една по-слаба и една по-мощна), които в определен интервал от време ще ви захранват с малки количества суровини, но ще поддържат постоянния приток.



В играта няма анимации, освен интрото и анимираните брифинги преди всяка мисия. Самите брифинги обаче са истинско произведение на изкуството. Те са направени по системата FAMOUSTM, motion-capture-техниката за изобразяване, която наистина прави рендерираните лица да изглеждат като истински. Ще можете да се порадвате на най-необикновени създания: двуглава мутантска командирка (напомня за Куато от "Зов за завръщане"), робот-холограма при Серия 9 и генерал-психар при хората.

KKND 2: Krossfire разполага с редактор за single и multiplayer-карти, който ще ви позволи да развихрите фантазията си и да създадете ниво по ваш вкус. Multiplayer-опцията позволява да играят до 8 опоненти, като могат да се правят комбинации с компютърни играчи. Лично за мен multiplayer-ът на Krossfire е изключителен по една проста причина: KKND 2 не ви позволява да натрупате много повече ресурси от опонентите си, защото, за разлика от другите стратегии в реално време, тук танкерът не е най-евтината, а една от най-скъпите единици. Това премахва гигантските различия в ресурсите, които понякога се получават в подобни игри, уравновесява нещата и кара играчите да се замислят повече за изграждането на успешна тактика, а не за странични глупости от типа "аз имам 500 пари, ти 100 и сега ще ти разкажа играта...".

Единственият недостатък на играта е липсата на анимации между нивата и на повече възможности в multiplayer-а, но на кой му пука за това при такъв страхотен gameplay. Искате ли мнението ми на стар и закоравял геймър? KKND 2: Krossfire е по-забавна, по-динамична и е направена с много повече чувство за хумор от Starcraft! Това е...

Никола Икономов,
оценил тази игра с:
Графика 81% Звук 87% Удоволствие 89%





Остават дни до излизането на Carmageddon II: Carpocalypse Now, продължението на една игра, за която няма нужда да разказвам (вие сигурно сте прекарали месеци с нея). Тъй като новостите в този мегабрутален авто-екшън, спрямо предшественика му са прекалено много, ще премина направо по същество... И втората част е дело на клинично болните откачалки от Stainless Software, които прекарват свободното си време в затвора Паркхърст.

Сигурно си спомняте, че Carmageddon I предизвика недоволство у пуритани и защитници на животните... и ако всички обещания на фирмата се спазят, втората част, убеден съм, ще причини гигантски медиен скандал, придружен с ТВ-диспути на тема: "Доколко днешните компютърни игри възпитават в децата ни масови убийци...".

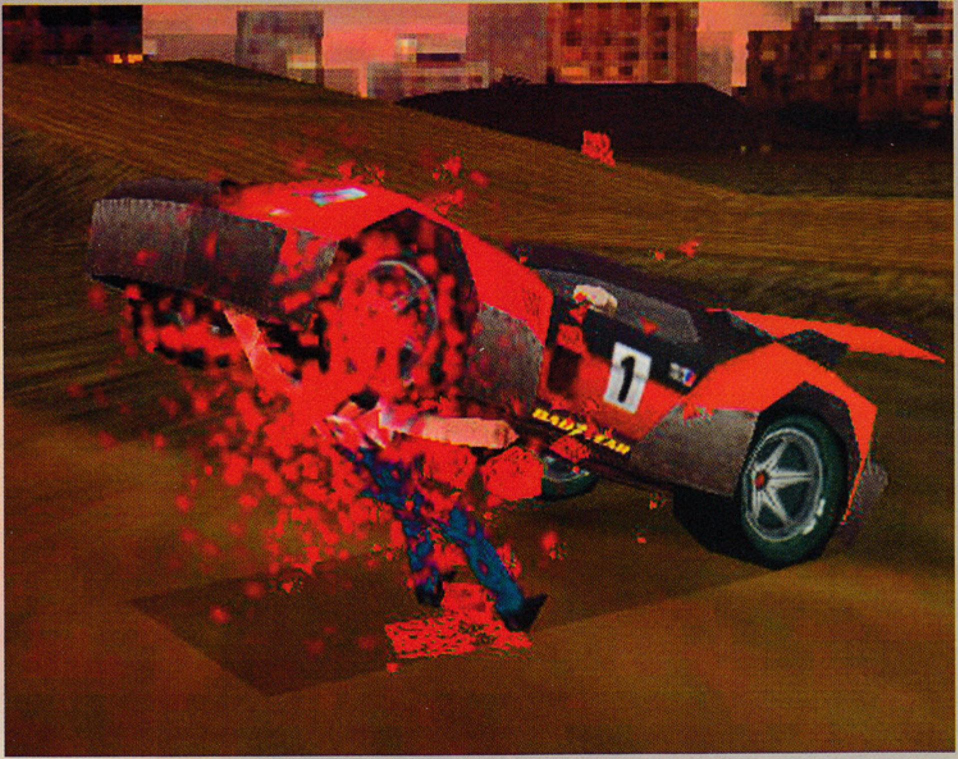
Отново ще играете с Макс Демидж, душевноболният психопат, но за разлика от първия Carmageddon след тежки наранявания той ще отпада от състезанието. В Carpocalypse Now ще участват 40 коли (33 нови и 7 "модифицирани" стари фаворити). Благодарение на усъвършенстввания 3D-engine, колите сега няма само да се смачкват от ударите, ами ще се разпадат, взривяват и дори ще се разчленяват на две. Ако се нацепите в някоя противникова кола твърде силно, ще се разхвърчат капаците на двигателите, спойлерите, вратите и гумите, а самото возило ще се завърти по асфалта като пумпал във фонтан от искри. Ако ударите опонент от подходящ ъгъл, ще можете да изкарате дори двигателя на колата му, а при особено мощно съприкосновение автомобилите ще стават на банан. Ако стъклото на колата ви се опръска с кръв и вътрешности, в internal view ще можете да включите чистачките и да избършете гадостите (малко като в клипа на Beck "Loser"). От най-побърканите нови возила съм длъжен да спомена комбайна, който ще превръща пешеходците в симпатични малки бали, самолет без крила, както и тир без ремарке. Този път Макс ще управлява убийствено модифицирана версия на стария Eagle. В колата му е вградено радио, което ще може да се настройва на честотата на полицията или пък на опонентите и ще служи за размяна на гневни реплики.



Пистите

В Carmageddon II има една много интересна особеност, която ярко отличава втората част от предшественика. Сега ще имате на разположение общо 12 местности (в първата част бяха 5), като на всяка от тях се падат по три писти. Всяка местност ще има свои особености: различни пешеходци, животни, неща, които да съсипвате и екстри. Така например в местността Twin Shrieks има дървени колиби, които ще могат да бъдат помитани от озверелия психар Макс, в летището ще се натъквате на будки за вестници и ескалатори, в зимния курорт ще има рампи за ски-скок и слалом-писти, маркирани с колчета, а в пустинята - индиански вигвами и жертвени стълбове. Ще можете да се включите дори във Формула 1 или в състезание по лека атлетика, само за да за-

доволите нестихващата си потребност от повече насилие и унищожения. За разлика от Carmageddon 1, в Carpocalypse Now е обърнато подобаващото внимание на multiplayer-пистите, които са конструирани така, че ще накарат феновете да прекарват повече време в залите за компютърни игри, отколкото вкъщи. Разбира се, това не значи, че ще скучаете в single player-варианта - взаимодействието с околната среда е невероятно усъвършенствано - в Carmageddon II ще можете да разрушавате почти всичко, което виждате на екрана, да активирате лифтове, подвижни мостове, замаскирани капани. Тук ще имате уникалната възможност да разбиете стени и стъклени сгради и да попаднете в секретни зони, пълни с екстри. Ще можете дори да нахлуете във вътрешността на болници (там ще ви очаква Джордж Клуни) и магазини и да се развилнеете подобаващо. Част от обстановката ще бъдат движещи се влакове, самолети (между които изтребители Хериър), както и вагонетки в мините, които ще наподобяват тези от "Индиана Джоунс и Храмът на обречените". Изключително интересна особеност на Carpocalypse Now е, че за да преминете от една местност в друга ще трябва да изпълните определена мисия. Това малко доближава Carmageddon II до игри като Quarantine и Grand Theft Auto.





Пешеходци и животни

Знам, че този раздел ви вълнува най-много, затова съм му отделил специално внимание. С два Patch-а (Gore и Splatter) Carmageddon 1 беше една от най-кървавите игри за годината, но сега всеки садист наистина ще изпадне в екстаз, като прочете какви са подобренията в това отношение. И така, благодарение на усъвършенствания engine сега пешеходците и животните са изградени от полигони, а не са спрайтове, както в първа част. Какво значи това ли? Много просто: крака, ръце, глава, всичко може да се "откача" самостоятелно. Т.е., ако току що сте блъснали "леко" някой мирен гражданин и той "случайно" е останал без някой и друг крайник, единствената услуга, която можете да му направите е... да го ДОВЪРШИТЕ!!! За разлика от първата част, при полек сблъсък, пешеходците не се разхвърчават по стъклото ви, ами само падат и отчаяно молят за помощ.

(Ох, това бабунка на пътя ли беше или току що смачках падналата пред колата ми пенсионерка?) Сред най-колоритните "модели" пешеходци фигурират дебели ченгета, мутанти между човек и риба, стюарди и стюардеси, красавици по бикини, зомбита, миньори, клоуни, Хари Кришнер, Кара



Лофт и много много други :-)

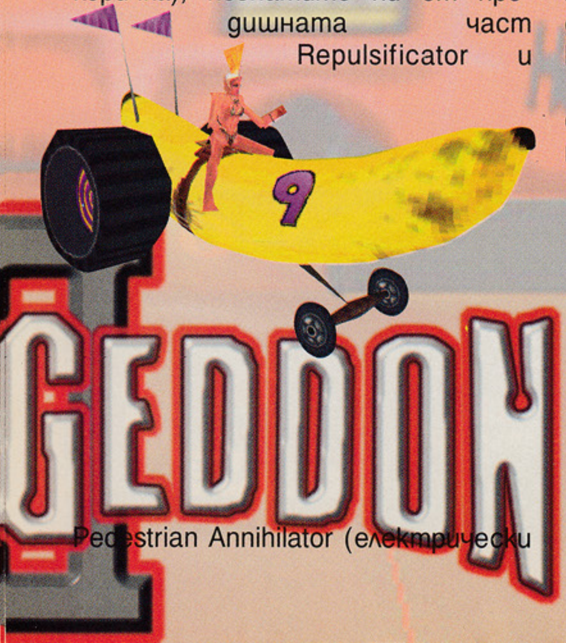
Животинското царство също не отстъпва по разнообразие и колоритност: ще има вълци, овце, прасета, елени и...сега се пригответе, за да не паднете от стола... коза със звънче, слон, снежен човек и пингвин.

Радикални промени са настъпили и при изкуствения интелект: новите ви опоненти разполагат с различна степен на шофьорски умения и агресивност. За разлика от първия Carmageddon, където противниците често ви подминаваха, сега ще си имате работа с истински преследвачи, които няма да спрат докато колата ви не се превърне в купчина ламарина. В градовете ще има пешеходци и неутрални коли, които ще се съобразяват с правилата за движение, ще спират на светофари и дори ще спазват определен шофьорски етикет (който не изключва псувни).

Сред екстрите (общо 90), които ще можете да приберете по пътищата, е

горелка за пържене

на пешеходците (до хрупкава коричка), познатите ни от предишната част Repulsificator и Pedestrian Annihilator (електрически вълни, които унищожават, всичко което се движи) и бодлива топка на гигантска верига, която безмилостно вършее около колата ви. По-интересни екстри ви дават възможността да отваряте вратите на колата си, за да не пропуснете някои по-пъргави животинки, да пускате мини зад возилото или да си направите свое мини-барбекю като разлеете петрол около опонентите си и пуснете afterburner-а... е, и сами можете да си представите какво ще се случи! Някои от новите екстри (т.нар. pickups) като например мините и турбото ще се активират посредством натискането на клавиш, което сродява Carpocalypse Now с игри като любимата на всички ни класика Death Track.



Carmageddon II: Carpocalypse Now ще поддържа всички известни 3D-ускорители и ще предлага графика в режим 640x480 с 16 милиона цвята. Ще се насладите на ефекти като мъгла, дъжд, сняг и т.н. Пет различни камери ще следят действието на екрана и ще ви помогнат да намерите най-подхождящата перспектива. В Carmageddon II е вградена и опцията Action Replay. Тя позволява на мизантропи от цял свят да записват "геройствата" си като файлове и да ги изпращат на себеподобни по Internet или чрез e-mail.

Очевидно, че около такава невероятна игра се шуми месеци преди излизането ѝ на пазара. Ето защо, аз подбрах най-интересните

клюки

около Carmageddon II, които може да се потвърдят, а може и да се окажат просто кьорфишек. И така

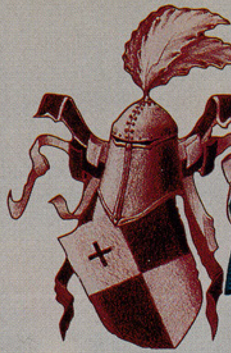
- ако си купите оригинална версия на Carmageddon II, в кутията, освен играта, ще бъдат включени 8 грама кокаин, за да изпитате по-пълна наслада;
- Ще можете да заменяте лица на пешеходци и противникови шофьори със сканирани снимки на ваши роднини, колеги, шефове, съученици...
- ако блъснете някой дървен кенеф и в него има човек, заедно с кървищата ще се разхвърчат и други гадости...
- пешеходците поразително ще приличат на холивудски звезди;
- Бил Клинтън ще сменя Макс;
- по улиците ще минават група дечица от детската градина, хванати за ръце и когато смачкате учителката, те, крещейки, ще побягнат в паника;
- ще имате възможността да управлявате пожарни коли, линейки и т.н., които ще разполагат със сигнални сирени и светлини;
- Пешеходци-самоубийци не само ще изскачат пред колата ви, но ще се хвърлят от балкони или мостове;
- един от опонентите ви ще се казва "Лудия Саддам" и ще управлява танк;
- Някои от пешеходците ще имат гангстерски автомати;
- ще има опция, която веднага след превъртането на играта ще съобщава на определени инстанции, че вие никога не трябва да получите шофьорска книжка;
- Ще получите екстра-бонус, ако убиете пешеходеца Леонардо Ди Каприо;
- Ако колата ви е понесла прекалено много щети, ще можете да слезете от нея и както в GTA, да тръгнете пеша да си търсите друга. В този режим ще можете да бъдете премазан от други шофьори и ще използвате оръжия като автомат и базука.

И какво ли още не!

Никола Икономов







Knights and Merchants

Преди един-два месеца ви представихме демото на Knights and Merchants - стратегия в реално време от германската компания (с типично немското име) JoyMania. Най-интересното в тази игра е това, че тя е слабо копие на Settlers - прочутата поредица на Blue Byte. Е, тази прилика не е попречила на Joymania да постави на челно място под заглавието "Credits" надписа "Game Concept - Joymania" (защото вероятно някой се е съмнявал в това); както и да е - като писахме за демото споменахме, че играта се отличава с много хубава и действително забавна графика - и това наистина е така. Графиката е действително добра - достатъчна да примами Interactive Magic да се заеме с дистрибуцията в USA и вероятно ще привлече доста купувачи. ОБАЧЕ: още в предишната статия изказахме съмнение за това дали производителите са успели да направят не само красива игра, но и истинска стратегия - с добър баланс на ресурсите и на силните и слабите страни на противниците. За съжаление поне първите впечатления от пълната версия ме карат да се съмнявам в това! Всъщност истинското заглавие на тази игра би трябвало да бъде



"Храна и Манджа"!

Абсолютно всичките си действия трябва да извършвате с едничката мисъл - как да закърпим продоволствения баланс? Причината за това е, че всички човечета, които сте успели да създадете - и квалифицирани работници, и носачи, и войници лапат почти непрекъснато; на туй отгоре техните hit points стремглаво намаляват, а целта ви е постигане на военна победа - което означава и нужда от най-малко 50-60 войници! Само еднократно да успеете да натрупате 50-60 единици храна е голямо постижение - а ще се наложи да го направите многократно! Всъщност играта е на мисии, като започвате от единия ъгъл на картата и трябва постепенно да превземете цялото кралство (може би после ще ви позволят и да се ожените за кралската дъщеря); едно от възможните решения на този проблем е да натрупате оръжие, с максимална бързина да създадете силна армия и да се опитате да спечелите мисията без да се наложи хранене (или поне не повече от един път)... Има голям шанс да стане - но дали това е наистина стратегия? Освен храната имах съмнение и за начина, по който се провеждат самите военни действия - без наличието на сериозни защитни сгради (крепости) и с единствената преграда от

прегладнели отряди

войници... Сериозно се опасявах, че може да се прекарат двачетри часа в усилен строеж на сгради и трупане на ресурси, а накрая всичко да се реши в една-единствена петминутна битка. И действително - още на втората мисия трябваше да се заеме и да се отбранява един тесен проток преди пристигането на врага; успях да го заема и да спечеля победа (което беше въпрос на случайност), като ми останаха ЧЕТИРИМА нещастни войници. Естествено, засилих ги по посока на вражеския лагер и първо унищожих казармата (barracks) - след което нямаше никакъв проблем да довърша и останалите постройки! През това време моите работници успяха да построят точно две сгради (училище и кръчма)! Наистина, доволен бях, че съм спечелил, но това трудно може да се нарече стратегия!

Със сигурност добрата графика на Knights and Merchants ще ви накара да ѝ отделите няколко часа - а след това е твърде вероятно да си помислите "Аз май че си поиграх на SimRestaurant?" Разбира се, длъжен съм да се застраховам и да си припомня поговорката, че за всеки влак си има пътници - може би вие ще оцените качества на играта, които съм пропуснал поради липса на достатъчно време или поради предубеденост... Предварително моля за извинение и се надявам да не ми изпратите гневни e-mails по този повод! А иначе все пак е жалко - можеше да стане добра игрица...

Генко Велев





THE X FILES



Производител:
HYPERBOLE STUDIOS
Разпространител:
FOX INTERACTIVE
Изисквания:
P120, 16 MB RAM, 250 MB HD

В предния брой на PC MANIA публикувахме обзор на куеста Starship Titanic – навярно си спомняте, че написахме: игра, създадена от Douglas Adams, за феновете на Douglas Adams. Сега може да се каже почти същото – игра, направена от създателите на X-Files, за феновете на X-Files! (Разпространителят Fox Interactive съвсем естествено е поделение на филмовата компания Twenty Century Fox.) Получила се е поредната full motion video (FMV) игра, която със сигурност е много добре направена и е значително по-добра от повечето игри от този тип (и от Starship Titanic според мен) – НО... тя страда и от всички недостатъци на тази технология!

Преди да започнем с недостатъците –

кого очаквате да видите на екрана?

Специалните агенти от ФБР Fox Mulder и Dana Scully, разбира се – и наистина ще ги видим още в началните кадри на интродукцията... след което за съжаление ще се наложи да се разделите с тях за доста дълго време! Всъщност вие (или вашият герой, ако ви харесва повече) сте Craig Willmore – агент от бюрото на ФБР в Сиатъл; наистина по едно или друго време ще срещнете много от действителните персонажи от телевизионните серии, но все пак е добре още от самото начало да бъдете наясно (за да не останете разочаровани от напразно очакване) – това не е X-Files-quest със специалните агенти Fox Mulder и Dana Scully – това е quest в стил X-Files ЗА специалните агенти Fox Mulder и Dana Scully!

Добавете към това и няколко дребни, но досадни недостатъка като например бавното движение (базирано на Quick Time-филмчета) – освен ако не разполагате с





3,5 GB свободно място на диска за full install... или прекалено много проблеми тип "find a pixel somewhere on some screen"! Типичен пример още от самото начало – практически играта започва с едно най-обикновено телефонно позвъняване – просто трябва да вдигнете слушалката... но не можете да го направите преди да сте открили къде, по дяволите, се е сврял самият телефон! И започвате да се въртите наляво... надясно... полунадясно... поглеждате надолу... надолу и леко в ляво... докато решите, че трябва да потърсите в съседното помещение... докато се оказва, че смотаният телефон през цялото време е бил пред носа ви – само дето е трябвало да направите стъпка и четвърт назад, 3/10 – пирует наляво и два пъти поглед нагоре! Може би си мислите, че преувеличавам, но докато свикнете с тези странности в движението ще берете доста ядове! Все пак, по отношение на интеракцията играта е чудо в сравнение със Starship Titanic (например) – разполагаме с inventory и интелигентен курсор, който отразява възможните действия с активния за момента предмет. Разбира се, преди това трябва да се постараете и да попълните inventory-то си с необходимите финтифлюшки – badge, пищов, белезници, lockpicks, очила за нощно виждане... въобще всичко, до което успеете да се докопате. Освен типично полицейското оборудване разполагаме и с PDA, посредством който се придвижваме из града (като в Privateer 2) или можем да получаваме и изпращаме e-mail. Между другото наистина можете да изпратите всичко, което ви хрумне и дори да получите отговор... друг е въпросът дали ще ви отговорят това, което очаквате!

Та да се върнем обратно на екшъна – успели сте най-после да докопате телефона и да чуете любимия глас на прекия ви началник – изнасяте се на бегом към него и там се намира поредният персонаж от сериала – Assistant Director Skinner. Така получаваме и първото си задание – специалните агенти от ФБР Fox Mulder и Dana Scully не са се появявали и не са оставяли никакво съобщение за себе от три дни... Наистина, те имат предоставена голяма свобода на действие (все пак разследването на свръхестествените явления не е като да садиш картофи), но въпреки това три дни без никаква новина са много... Последните данни от тях сочат, че би трябвало да се намират в Сиатъл, т.е. на ваша територия, така че просто прехвърляте на колегата си всичките си текущи дела и се заемате с тяхното издирване! При подобни случаи първата работа на всеки уважаващ себе си агент на ФБР е да си включи PC-то и да провери от walkthrough-то на играта X-Files какво точно следва да направи... Ей, това последното беше майтап! И освен това глупавият компютър иска парола за достъп... която сте забравили! Собствената си парола за достъп! Тъпо, нали (и това не е password protection, както може би сте си помислили)! Просто играта е направена от американци за американци – а пък ако изучаването на Гражданската война в Щатите не е сред любимите ви занимания, ще се наложи доста да пощракате с мишката наоколо... или просто да вкарате за парола думата "shiloh" (без кавичките).

Предполагам, че това горедолу ще ви даде най-обща представа за нещата – ако продължа още, вече няма да е review, а ще се превърне в solution, а това не е цел на настоящата статия... Така че bye-bye засега... а ако наистина поискаме и solution, напишете няколко e-mails (но не ги изпращайте чрез PDA-то на агент Willmore!) и очаквайте с нетърпение и следващия брой на списанието!

Генко Велев,
оценил тази игра с:
Графика: 76% Звук 67% Удоволствие 77%

GRANDPRIX LEGENDS



Много отдавна не бях чувал нищо за компанията Papyrus – производителя на тази странна и интересна игра. Ако преди два дни някой ме бе попитал за нея, щях да му отговоря, че вече не съществува! А може би нямаше да съм далеч от истината... Papyrus отдавна не е самостоятелна software-компания, а в момента, като част от Sierra, е подложена на поредната реорганизационна бъркотия... Въобще всеки, който се интересува от света на игрите, навярно е наясно, че Sierra се занимава единствено с дистрибуция на чужди игри – при това доста успешно, поне ако се съди от реализирания оборот! Въпреки това нещата явно не са наред... Самата Sierra е загубила самостоятелността си и сега е дребна бурмичка в един от огромните медийни концерни (в момента забравих как точно се наричаше)...

Стига толкова лирични отклонения – те бяха просто израз на носталгия за времето, когато две млади момчета, подписващи са като "Two guys from Andromeda" създадоха таkива класически игри като Quest for Glory I...



А сега обратно на темата –

Grand Prix Legends пресъздава света на Формула 1 през далечната 1967 година!

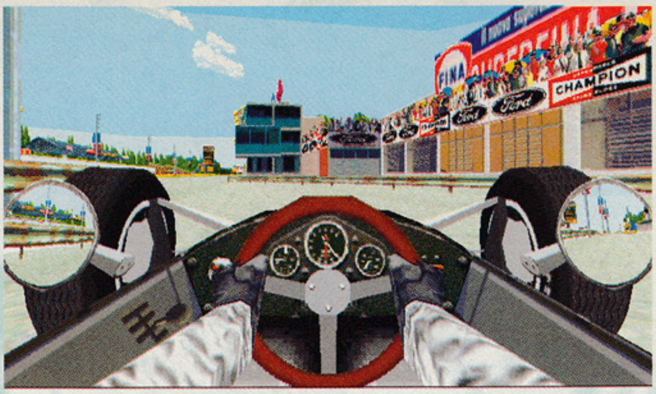
За съжаление автомобилните състезания по това време не бяха тема, на която в нашите вестници и телевизия се отделяше много място... Колко от нас знаят нещо повече за такива легенди в областта на автомобилния спорт като Graham Hill или Jack Brabham? Колко от нас изобщо са чували за British Racing Motors? Докато за останалия свят това е тема, която създава лавина от носталгични спомени и предизвиква жив интерес!

А между другото Papyrus са постъпили доста хитро! Спомняте ли си стария лаф – "има само две марки автомобили – Мерцедес и останалите"; по същия начин след появата на Need for Speed III вече можем да казваме, че има само два игри – ралита: NFS III и останалите! Като са избрали автомобилите отпреди повече от 20 години производителите поне са се измъкнали от това сравнение – което само по себе вече е малък успех! Наистина, те са заложили и на интереса по ретрото – който съществува винаги, било поради стари спомени, било поради любопитството да се разбере и почувства какво е било преди... Но това не означава, че самата игра не е направена изключително професионално и с изпипване на най-дребните подробности! За действително многобройните подробности след малко, а сега за единствения, но много сериозен недостатък – играта поддържа само 3Dfx и RENDITION видеокарти (извън софтуерния режим). И що за измишльотини са това? Да не би случайно Rendition базираните видео карти да са втори по популярност в Щатите или някъде другаде? А за огромно съжаление графиката в софтуерен режим си е направо повече от постна и едва ли би задържала нечие внимание за повече от 1-2 часа! Много вероятно е да се окаже, че играта е създадена по същата причина, заради която бе направена и Ultim@te Race Pro – да рекламира предимствата (и недостатъците!) на един-единствен chipset и да бъде раздавана като безплатно приложение на всеки, което си купи съответната видеокарта! Обнадеждваща новина – има вероятност нещата бързичко да се пооправят и да се добави поддръжка и на Direct3D карти – което със сигурност коренно би променило картинката!

Gameplay и подробностите

Преди малко стана въпрос за много важните подробности – и сега ще разберете защо! Действително, играта е базирана на истинските коли по време на шампи-

Производител:
PAPYRUS
Разпространител:
Sierra Sports
Изисквания:
P133, 16 MB RAM, 137 MB HDD





оната през 1967 година, на истинските писти (или поне на част от тях), с истинските пилоти (и техните черно-бели снимки) и, разбира се, всеки от болидите си идва с действителните си технически характеристики – докато не ги промените! Получавате цели ДВА екрана с различни фини настройки, които можете да извършвате по автомобила си – включително опции, напълно неразбираеми за мен. Например можете да правите асиметрични настройки – като налягането в лява и дясна предна гума да е различно и други подобни. Никога не съм бил автомобилен състезател, но ми се струва, че подобно нещо не само не би било полезно, ами и дори ще бъде много опасно? Имаше и други опции, чиито функции така и не схванах– например "brake help"? Не забелязах компютъра да натиска спирачките на завоите вместо мен – блъсках си се в почти всяка мантинела... но щом са го предвидили като възможност, навярно все пак върши нещо. И може би в момента си мислите – "голяма работа, цял куп от безполезни опции и други глупости" – просто прочете следващите редове и ще разберете, че не е съвсем точно така! (Да не забравя – естествено, можете и да правите и цял куп други промени – като custom team и custom pilot – но това си го има във всяко уважаващо себе си рали.)

И така – Внимание! 3, 2, 1, GO! Газ до ламарината и гумите започват да свирят... И странно!!! На мен действително ми се стори, че колата "приклекна" като започна да ускорява! Отпуснах газта и няколко секунди гледах в недоумение... такова впечатление не беше създавало досега нито едно рали... Да, действително визуалното впечатление съществува във всяка добра игра... но това тук не беше визуално – или поне на мен ми се стори като истинско? Докато се чудех дали просто не ми се е сторило, бях отпуснал педала за газта и автомобилът се движеше със скоростта на ръчна количка... Навих рязко волана на дясно – и колата "придърпа"! А си седях удобно в креслото! Отнова газ – и отново колата (и аз заедно с нея) "захапа" асфалта! Всъщност едва сега започнах да разбирам, че многобройните опции и настройки действително не са били прибавени проста за да "има нещо"!

Разбира се, преди това бях прегледал сайта на Sierra и небрежно бях пропуснал обичайните хвалби (или поне тогава ги приех за хвалби) за новия и невероятно реалистичен engine – или ако използваме точния цитат

"to put a car in the computer"

А като че ли този път действително са успели да направят нещо ново – нещо, което действително да успее да ме изненада (а много трудно може да бъде изненадан някой, който поне пет минути е поиграл на NFS III).

Независимо от достойнствата си (за съжаление) с тази графика играта няма да стане хит на хитовете... Но ако действително е прибавена поддръжка на Direct3D и ако това коренно променя нещата... тогава се гответе за новото ретро-хит рали на състезателни автомобили!

Генко Велев







The Fifth Element

Производител:
KalistoEntertainment
www.kalisto.com
Разпространители:
Gaumont/Sony
Изисквания:
Pentium133, 16 MB RAM
50 MB HDD, 2 MB Video
Поддръжка:
Power VR, 3Dfx, Direct3D

Компютърните игри, направени по филми, никога не са жънали големи успехи сред геймърската аудитория. Това е странно, защото филмовите сюжети са прекрасна база за създаването на интересна игра, а и спестяват на софтуерните фирми изнурителния мисловен труд по написването на сценарии. За съжаление тези игри са само част от рекламната кампания към филмите, ведно с щампованите фланелки и пластмасовите фигурки. Целта е да се припечели някой и друг долар покрай филма, но често става точно обратното: макар филми като "Денят на независимостта" и "Титаник" да имаха гигантски зрителски успех, игрите, направени по тях (специално при "Титаник" става въпрос за едноименната игра, а не за Starship Titanic на Дъглас Адамс) бяха толкова безсрамно отвратителни, че фирмите-разпространителки категорично отказаха да поставят имената си под тази бълвоч. Всъщност дори най-добрите фирми могат да направят гаф в това отношение, защото темповете за създаването на такава игра са толкова скоростни, че често продуктът излиза на пазара недовършен и пълен с бъгове. Единствено "Blade Runner" прави изключение от това правило, но тук случаят е различен: играта е била разработвана близо две години и то по филм, който се е въртял по кината преди повече от десет години. Защо тогава малката френска компания Kalisto Entertainment, която досега се справяше толкова добре (последната ѝ игра е постапокалиптичното екшън-приключение Dark Earth), се е нагърбила с нелеката задача да направи игра по вече станалия култов и изпълнен с невероятно количество ирония филм на режисьора Люк Бесон - "Петият елемент"? Fifth Element: The Game според мен няма да разчупи създалата се лоша слава на игри по филми.



Ще пропусна традиционния раздел за историята на играта (която горе-долу следва тази от филма), защото, както си спомняте, в трети брой на PC Mania моят колега Момчил Милев успешно се беше справил с тази задача в прегледа на Fifth Element: The Game.

Първите ми слова се отнасят до хората, които все още не са се снабдили с 3D-ускорител: графиката без това необходимо допълнение към всеки модерен компютър е толкова грозна, толкова ужасяващо бавна и тромава (дори на бързи Pentium-и), че въобще не си струва изтезанието да я играете. С качествен ускорител на места ще станете свидетели на визуални шедьоври, но за съжаление само на места... Доста от нивата са с прекалено конвенционален и безвкусен дизайн. За мое най-голямо съжаление от Kalisto не са успели да се справят с най-важната задача: да пресъздадат неповторимата атмосфера на филма. Поради тази причина, цялата игра изглежда някак стерилна и безжизнена. Това е странно, защото в Dark Earth френските специалисти се бяха справили перфектно със задачата по претворяването на възможно най-мрачната атмосфера и го бяха направили със стил. Както обаче помните от филма "Петият елемент", футуристичният свят на Бесон беше изключително шарен, изпълнен с непрестанно движение и действие, с бързи и неочаквани обрати и с превъзходен (на места) френски хумор. Какво обаче е положението в играта: всичко изглежда бавно, унило и мудно: играта е динамична, колкото романтична есенна разходка в парка. В създаването ѝ са участвали световноизвестният Жан Жиро (познат като Мьобиус) и Жан-Клод Мезиер, които са помогнали изключително при визуалното оформление на филма. За съжаление не са вложи-







ли такова старание и в играта – няма да се натъквате на неочаквани обрати или изненади; винаги знаете, че зад ъгъла ви очаква някакъв грозник, когото ще разпердушините с няколко куршума (или удара). Ако обобщим казаното до тук, Fifth Element: The Game е едно традиционно и много старомодно във всяко едно отношение екшънприключение а ла Alone in the Dark и Tomb Raider. В играта има

общо 15 доста дълги нива

Сред местата, които ще посетите, са някои познати нам от филма като Fhloston's Paradise, космическото летище и някои локации00, на които не беше обърнато достатъчно внимание: космическата совалка, полицейското управление, каналите на Ню Йорк и т. н.

В началото ще поемете контрола над Корбен Далас. Той има за задача да открие Петия елемент, за да предотврати унищожението на Земята от Абсолютното зло. Първата ви мисия е да задвижите процеса по материализирането на Лилу. След изпълнението ѝ ще можете преди всяка задача да избирате с кого да играете - с Корбен или с прекрасната извънземна, единствена носителка на тайната, която може да спаси света. В процеса на игра Корбен, бивш командос и специалист по оръжията, се сдобива с по-мощни пушкала: прочутото мултифункционално оръжие ZF1, перфектно за отстраняване на мутанти и други вредители,

огнехвъргачка, която прави шиш-кебап дори от роботи,

freeze gun, който превръща противниците ви в произведения на изкуството от лед, както и стандартен гранатомет. Нашият човек е доста бавен, но компенсира това с възможността си да се пази от атаки и дори да стреля клекнал. Специалният му номер е да скочи напред, стреляйки и когато падне, да се претърколи... Въобще движенията на Корбен в играта са направени доста ефектно, така че дори Брус Уилис да се зарадва, когато види виртуалния си образ.

Лилу пък изцяло разчита на превъзходната си техника за водене на ръкопашен бой. Ритници, специални атаки и комбота, тя въобще не отстъпва на Джеки Чан, бойните изкуства са нейната стихия. Не трябва обаче да я подценявате заради липсата на оръжия, защото е невероятно бърза и сръчна, може да скача превъзходно, да се движи коленичила или докато виси от тавана. По-късно в играта тя ще използва бомби и гранати, за да може да се справя с по-маститите противници. Някои от специфичните ѝ движения ѝ позволяват да стигне до места, недостъпни за Корбен. По този начин тя почесто ще успява да стигне до скритите бонус-стаи и мистериозни пасажи, което понякога ѝ дава предимство пред безстрашния таксиджия. И Корбен, и Лилу се появяват в играта с по два костюма от филма (за да не останат по-назад от преобличащата се според случая Лара). И двамата герои разполагат с опростен инвентар, в който съхраняват придобивките си. На екрана ще виждате още означения за животите ви и вашите hit-points.

Сред препятствията, които ще трябва да преодолеете в изпълнения с опасности свят на 23-ти век, освен многобройните противници като страховитите и малко глуповати извънземни мангалори, са и някои чисто механични прегради: лазерни бариери, изчезващи платформи, смъртоносни кабели и т.н.

При направата на местностите в играта и героите, създателите са се постарали максимално да се придържат към филмовия първообраз. Разбира се, ако не знаех, че играта се казваше "Петият елемент" никога не би ми хрумнало, че недодяланият мъжага е Брус Уилис, а червенокосата девойка - Мила Йовович. Въпреки всичко, общото ми впечатление от графиката е добро, макар че, както споменах и по-горе, очаквах много повече в това отношение.

В играта има 12 музикални парчета, които се сменят в зависимост от обстановката и героя, с който играете. Те са създадени от музикантите в Kalisto, а Ерик Сера, който е написал превъзходната музика за саундтрака на филма, също е дал своя скромен принос, като е направил една допълнителна мелодия за играта и е помагал при по-точното пресъздаване на атмосферата от филма. Доброто впечатление от музиката обаче бързо помръква, когато чуете малкото и доста нескопосани звукови ефекти. В това отношение създателите на играта определено е трябвало да си дадат повече зор. От време на време очите ви ще радват

видеооткъси, взети направо от филма,

което явно е направено с цел да ви мотивира да стигнете до края на играта (сериозно предизвикателство за човешката нервна система).

След тежките ми слова в началото на статията, ще кажа, че играта "Петият елемент" не е чак толкова лоша и ако наистина сте луди по филма или ако сте изиграли всички игри в стил Alone in the Dark и Tomb Raider, тя може би ще ви хареса.

Никола Икономов,
оценил тази игра с:
Графика 79% Звук 4% Удоволствие 70%

POPULOUS™ THE BEGINNING

Преди 1-2 години на български език беше издадена книгата "Малки богове" – поредната приказна фантастика на Тери Пратчет. Тези, които са я чели, навярно още помнят интересната идея на автора за произхода на боговете – всяко същество може да стане бог, стига да се намерят хора, които да повярват в неговата божественост и да станат негови последователи. Разбира се, някои от боговете ще бъдат подкрепяни от вярата на стотици хиляди, но освен тях винаги ще съществуват и тълпи малки богчета, често само с по един-единствен, но самоотвержен последовател. (За Тери Пратчет е доста добре, че не живял през Средновековието – с тези негови схващания със сигурност щеше да послужи за главна атракция на поредното шоу на Светата инквизиция.) Книгата



действително е много интересна и забавна, но пък идеята за произхода на богчетата със сигурност не е негова! Не знам точно кой философ е бил ударен с пъпеш (или с друг зеленчук) по главата, за да достигне пръв до този бисер в съкровищницата на човешкото познание; за сметка на това знам, че съвсем същата идея бе в основата на Populous 2 на Bullfrog – една от първите стратегии в реално време! (Не си мислите, че първата RTS е Warcraft на Blizzard, нали – по времето, когато Populous 2 беше хит, Blizzard Entertainment май още не беше създадена.) В Populous 2 нещата бяха съвсем прости – няколко кандидат-всемогъщи богове спореха помежду си, а средството за решаване на спора бяха наличните последователи – които посредством вярата си натрупваха мана за божествените магии! Естествено боговете не се задоволяваха само с теоретичен

Производител:
Bullfrog

http://www.populous.net/main.htm

Изисквания:
P133, 16 MB RAM,
Direct3D Video Card supported

диспут по въпроса за върховенството, а активно използваха акумулираната мана за решаване на някои дребни житейски проблеми – като например създаването на действащ вулкан насред селото на противниковите последователи!

За времето си Populous 2 бе голям хит, но по неизвестни причини (учтив начин да се нарече недалновидната политика на ръководството) поредицата бе забравена... докато не се появи Warcraft, последван от многобройните клонове, разклонения, отклонения и чисти плагиатства! Все пак обаче, проблемите на Bullfrog са си грижа единствено на техните акционери, а за нас остава да се радваме, че най-после се появи тази така дългоочаквана трета част!

Първото впечатление от демоверсията е малко странно. Аз вече бях привикнал на спретнатите и подредени терени на Warcraft/Starcraft и ми трябваше известно време, за да свикна с това, което видях сега – всъщност графиката поне на мен ми напомни веднага за Magic Carpet и, честно казано, не съм убеден, че много ми хареса... но пък при вас може да е точно обратното.



За да запазят приемствеността, производителите са се опитали пак да наблегнат сериозно на "божествения" елемент в стратегията – но само са се опитали! За съжаление като че ли просто се е получил поредният клон на Warcraft! Наистина, повечето магии са "godlike" – включително мълнии, вулкани и създаване на нови земи (в цялата игра магиите са общо 22), а необходимата за използването им мана се генерира от верните последователи; но независимо от това и от наличието на няколко други тънкости, все пак се получава нещо, което е безкрайно познато... Разбира се, това не означава, че играта няма да ви хареса – напротив, тя е доста добра и съвсем професионално изпипана, включително и поддръжката на Direct3D видеокарти и използването на истински 3D-терен, който можете да въртите и разглеждате от всички страни (това липсва в повечето от стратегиите от този тип)! Всъщност единственият сериозен недостатък, който вероятно ще ѝ попречи да стане истински хит е това, че не се е появила поне година-две по-рано!



Генко Велев

SPELLCROSS

Производител: **Cauldron**
Разпространител: **SCi**

Тази игра е поредното доказателство, че хората от Стария континент, особено източноевропейците, имат повече въображение от своите събратя отвъд Атлантика. Изглежда новаторските хрумвания вече трудно извират от мозъците на поояλите се продавачи на компютърни забавления на запад. Затова изчерпалите се създатели на компютърни игри все по-често се обръщат за помощ към малки, неизвестни фирми, които обаче пращят от енергия и свежи идеи. Така е и в случая със Spellcross. Новата игра измислена и създадена от словашки програмисти. Сигурно си мислите, че сюжетите за походови стратегии са се изчерпали? Повечето от вас може би пренебрежително ще махнат с ръка и ще си кажат: „Играли сме стратегии в миналото, настоящето и бъдещето. Срещали сме се с всевъзможни рицари, магьосници, командоси, танкове и високотехнологични военни машини. Какво повече от това?". Да, но няма да са съвсем прави. Хората от Cauldron първи са стигнали до гениално простото прозрение да изправят едни срещу други орда пъклени бойци в стил Wracraft и Master of Magic срещу най-обикновена редовна армия, която почти всеки застаряващ геймър от мъжки пол е имал нещастието лично да помирише. Елементарно, но никой от прехвалените западняци не се е сетил да напише подобна игра. Британската компания SCi обаче изглежда е надушила първа, че в хрумването на словашките програмисти има много хляб. Така се ражда Spellcross, почти перфектната кръстоска между военна и магическа стратегия. Завръзката на играта е проста. След хилядолетен сън древните магически сили на злото отново напомнят за себе си. Армии от пъклени изчадия изненадващо нападат всички държави по света и почти унищожават техните въоръжени сили. Нашествениците не проявяват капчица милост и колят всичко живо по пътя си. Модерните технологии на човечеството са безсилни да се противопоставят ефективно на мистичните бойци от отвъдния свят. Хората са парализирани от ужас и със свито сърце чакат милост от нападателите. Някои военни части дори се заклеват във вярност към силите на мрака с надеждата да спасят живота си. Повечето от оцелелите им колеги обаче постъпват по точно обратния начин. Останките от армиите на всички държави по света се обединяват, за да дадат решителен отпор на силите на мрака. Новосформираният съюз се командва от американския генерал Малкълм, който се надява все пак да открие "Ахилесовата пета" на нашествениците.





Играчът влиза в ролята на капитан Джон Александър, офицер от съюза на земните въоръжени сили. Заедно със своята бойна част той се намира зад противниковите линии, дълбоко в тила на противника. Първата му мисия е да се промъкне невредим до позициите на съюзническите сили и да открие по пътя си колкото се може повече оцелели войници. В общи линии тя е само за загрявка - за да се свикне с интерфейса на играта. Бойните части се придвижват походово, тоест първо играчът мести своите хора, а след това компютърът придвижва неговите. След като капитан Александър си проправи път до основния лагер на човешката армия, започва същинската

част.

Действието на играта е разделено на две части - стратегическа и тактическа. В стратегическия режим геймърът трябва да се научи да управлява наличните си ресурси. Той трябва да разпредели оскъдните си средства за нови бойни единици, попълване на старите със свежи сили, изучаване на противника, разработване на нови технологии. Разбира се, основната задача си остава завладяването на нови територии.





В стратегическия режим на екрана на компютъра излиза карта на бойните действия, разграфена на няколко участъка. Всеки от тях може да бъде атакуван и евентуално превзет. Колкото по-голяма територия контролира играча, толкова повече пари получава след всеки ход. За разлика от повечето подобни игри противникът не само се съпротивлява, но и контраатакува доста активно. Ако играчът се увлече твърде много в строежа на нови бойни части и разработване на нови оръжия, той със сигурност ще бъде нападнат от силите на мрака. Във всеки отделен участък играчът трябва да изпълни определена мисия като например да ликвидира всичко, което се движи, да освободи военнопленници или да разруши вражески храм, който генерира черна магия. След като завземе цялата карта капитан Александър получава повишение. С това обаче нарастват и отговорностите му. Той трябва да контролира по-обширни територии, да строи по-мощни бойни части и да се изправя пред по-страховити врагове. Целта на играта е Александър да се изкачи по цялата йерархична стълбица на земните въоръжени сили и да срази армията на мрака. Общият брой на мисиите е около 60, една от друга по-трудни. Трябва да ви уверя, че играта действително е доста сложна и времеемка. Да ви призная, след третото повишение просто нямах повече сили и нерви, за да воювам. Уверявам ви обаче, че ако имах една-две седмици, в които да не правя нищо друго, щях да довърша играта докрай. Но хайде стига съм се оплаквал...

Тактическият режим е същината на играта и най-приятното нещо в Spellcross. Действието напомня на битките от Master of Magic, но в напълно триизмерен терен, на много по-голяма площ









и, разбира се, многократно по-красиво нарисувани. Преди всяка мисия играчът разполага своите бойни единици. Първоначално те са почти стандартни военни части - лека пехота, рейнджъри-разузнавачи, командоси, минометни части и най-много още някой лекоброниран джип. С течение на времето той може да строи бронетранспортьори, танкове, авиация и всякакви други образци на съвременната военна техника. Всяка бойна част се състои от различен брой войници, може да се движи на различно разстояние по време на един ход, има своя далекобойност и брой на изстрелите, които могат да бъдат произведени наведнъж. Трябва да се има предвид също, че пехотата може да преминава през гористи терени, докато механизираната бойна техника трябва да ги заобикаля. Отделните видове войски имат различни показатели и когато стрелят по леки, тежки, бронирани или въздушни цели. Те могат да трупат опит и да станат ветерани или елитни подразделения.

Въпреки примитивния си вид противниците ви са доволно смъртоносни. Редовните части от армията на мрака се състоят от орки. Те не могат да стрелят от разстояние, затова пък са перфектни в близкия бой и обикновено дебнат в засада, скрити в някоя гориста местност. Еквивалент на земните командоси са така наречените Ка-орки. Това са чудовища с двуостри секири, които са едновременно тежкобронирани и бързоподвижни. Според съюзническото командване по жестокост могат да им съперничат единствено бойците от руските части за бързо реагиране СПЕЦНАЗ. Реактивната артилерия на магьосническите сили представляват катапулти и балистични машини, които стрелят с гигантски копия или облаци стрели. Въздушните сили на адската армия пък обикновено се състоят от крилати демони или грозни харпии, които могат да поразяват земните войници дори със силата на своите смразяващи крясъци. Авангардът на противниковата армия са орки, яздещи гигантски вълци и мрачни елфи, които могат да пробият със стрелите си дори бронята на танк. Накрая съюзническата армия трябва да надвие и орди съживени мъртвъци, наизлезли от своите гробове, за да се присъединят към пъклените войни в кръстоносния им поход срещу човечеството. И тогава ще ви трябва твърде много изобретателност, за да оцелеете.

Моргън Кроу







Master of Magic



Преди две седмици по един от IRC каналите се бе разгоряла оживена дискусия (не помня на каква тема) – петимата участващи поддържаха девет различни мнения! Обаче по едно време един от тях по някакъв повод спомена играта Master of Magic на Microprose и добави "Nothing beats this game!" - и това беше единственото, по което участниците в спора нямаха различие помежду си!

Вероятно много геймъри ще сметнат подобно изказване за силно преувеличено – но е факт, че въпреки допотопната графика ("само" 320x240 VGA) тази стратегия все още е интересна и се преиграва доста често дори в наше време!

Като съдържание играта може да се определи съвсем точно като

Civilization + МНОГО, МНОГО МАГИИ!

Това едва ли може да ни изненада, като се има предвид името Microprose; изненадата идва от това, че много от феновете на класическите стратегии предпочитат тази игра дори пред Civiliztion! Наистина звучи кощунствено, но техните предпочитания съвсем не са лишени от основание.

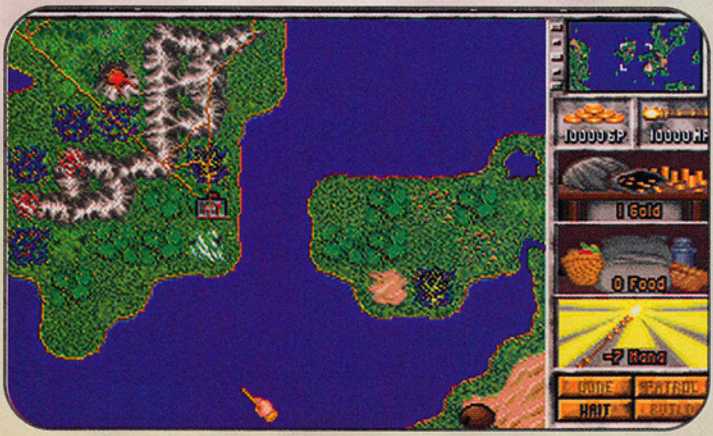


За разлика от Цивилизацията сега вие не сте Император (Президент, Деспот или каквото точно ви се падне), а могъщ магьосник - или по-точно се надявате да станете могъщ, ако успеете да оцелеете достатъчно дълго време. Строите градовете и се развивате по начин, аналогичен на Civilization, и по същия начин се занимавате с research – само че това, което изобретявате, са различни spells – това води и до основната разлика в екшъна! Играта е пълна с приказни същества - елфи, тролове, undeads, дракони, wizardmens, герои, които могат да ползват различни артефакти и да трупат experience points; голямата разлика идва от възможността сами да водите битките си (вероятно помните, че в Цивилизацията изходът от тях се решаваше от статистиката и случайността)! Една армия може да се състои от максимум девет най-разнообразни units и/или герои; много от тях могат сами да използват различни магии и това естествено е в допълнение към вашите собствени (или на героите ви) spells; освен това войските имат и различни допълнителни възможности - например да маневрират по бойното поле в доста широки граници или дори да избягат... въобще от битките вероятно идват поне 70% от забавлението при игра!

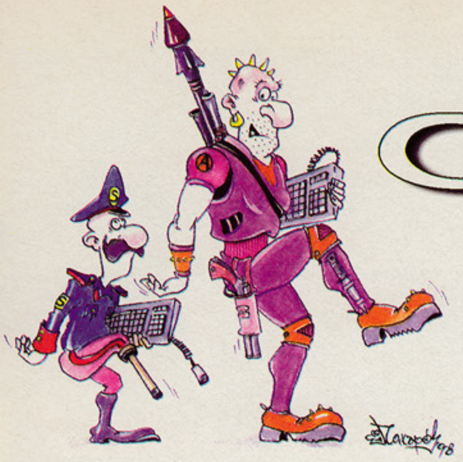
Целта на рубриката "ретро" не е да се правят подробни обзори на добрите стари игри – за това едва ли би стигнало и списание с десет пъти повече страници от нашето - но може би ще подтикне някои от вас да хвърлят един поглед на забравените дискети - защото Master of Magic е игра, която заслужава почетно място в геймърския evergreen-фонд!

Генко Велев

Изисквания:
386, 4 MB RAM, DOS
Производител: SIMTEX Software
Разпространител MICROPROSE







CHEATS & TRIX

ARES RISING

По време на мисия въведете C, SHIFT-C, после въведете кода и натиснете ESC:
BIGASSSHIELDS – invincibility
IAMTHEMASTER – automatically win your core missions

WAR GAMES

eyeofgod – extra level of zoom
saladtossed – произволно ниво (но трябва да се върнете в load менюто след това
twobyfour – builds units (ex: twobyfour dragoon)
hermes – speeds up building of units
donkeys – missile units/buildings (ще трябва да го разучите сами)изстрелват jeeps вместо missiles?
morningafter – премахва fog of war
gimmiegimmie – можете да строите всичко, дори и без command center unclejohn – god mode
chaching – добавя 10,000 cash (или допълва наличността до 10000?)
mrmuscle – upgrades player's armor
bigsofty – downgrades enemy armor
coffee – upgrades player's speed
beer – downgrades enemy speed
shaft – upgrade player's firepower
shank – downgrade enemy's firepower

STREET OF SIMCITY

Кодовете работят само при Player's choice (но не и при scenario)
Натиснете CTRL-ALT-X и въведете (case-sensitive) кодове:
lock and load – Full ammo
sampo – $999,999
im back – Repair damage
mr fabulous – Invincibility
jupiter – Jupiter gravity
earth – Earth gravity
mars – Mars gravity
moon – Moon gravity
cruise control – Enable cruise control
cow frags – Display cow frags in Scenario Progress window (F3)
beefcake beefcake – All weapons and mods
SiN DEMO
SUPERFUZZ – God mode
WUSS – all weapons
NOCOLLISION – no clipping
WALLFLOWER – no target
HEALTH 999 – 999% health
Shogo: MAD
Натиснете T и въведете:
MPGOD – Godmode
MPKFA – Full Ammo, Armor, and Health
MPHEALTH – Full Health
MPAMMO – Full Ammo
MPARMOR – Full Armor
MPCLIP – Clipping Mode on/off
MPPOS – Show Position on/off
MPCAMERA – Adjust Camera on/off
MPLIGHTSCAPE – Adjust Light Scape on/off

Sid Meier's Gettysburg Cheat Codes

По време на игра натиснете SHIFT+ENTER, въведете кода и пак Enter:

Union Codes:

HOOKER – Fortify all troops
HANCOCK – Eliminate stress
MCCLELLAN – Increase experience
BUFORD – Reset clock
SEDGWICK – Advance clock
REYNOLDS – Call immediate reinforcements
HALLECK – Computer v. Computer mode toggle
SHERIDAN – Rally routed troops
WARREN – Show all troops
CUSTER – Show enemy's battle order

Confederate Codes:

LONGSTREET Fortify all troops
JACKSON – Eliminate stress
BEAUREGARD Increase experience
STUART – Reset clock
PICKETT – Advance clock
HILL – Call immediate reinforcements
HALLECK – Computer v. Computer mode toggle
LEE – Rally routed troops
HOTCHKISS – Show all troops
HARRISON – Show enemy's battle order

Get Medieval

Въведете:
mpkfa – God Mode
mppos – Global position
mpfps – Frames per second

Commandos: Behind Enemy Lines

По време на игра въведете 1982GONZO (в някои версии GONZO1982). Натиснете:
SHIFT-V – traces user
SHIFT-X – teleports selected commandos
CTRL-I – invincibility
CTRL-SHIFT-N – finishes mission

Shadows of the Empire

Изберете си име The Champ и ще получите всичко, за което може да се сетите плюс 15 "живота"

CAESAR 3

В играта няма вградени cheats, но от Интернет може да си свалите програма, с чиято помощ може да получите допълнително пари (например от www.avault.com).

G-Police

Enter these codes at the Main Menu:

Code	Effect
BENIHILL	Faster back up cars
WOOWOO	Sirens
SUPACAM	Different camera angle
ALSECRET	All the secrets
PANTALON	Secret stages
DOOBIES	Infinite shields
MRTICKY	Infinite weapons
STATTOE	In-game info

Level Codes:

01 MADGAV	02 DOLMAN
03 SONAGAV	04 ACEDUF
05 JOJOGUN	06 WENSKI
07 SAEGGY	08 MAZMAN
09 DAZMAN	10 DELUCS
11 ANDOOOO	12 KIMBCHS
13 ANDYMAC	14 YERMAN
15 OLLIEB	16 THEYOLK
17 TONYMASH	18 ANDYCROW
19 BIONIC	20 TSLATER
21 IAINTHOD	22 JONRITZ
23 CLAIREC	24 STEVEBOT
25 ANGUSF	26 EUANLEC
27 EDFIRE	28 STUBOMB
29 THONBOY	30 JIMMAC
31 PUGGER	32 ROSSCO
33 CAKEBOY	34 NIKNAK
35 SAGLORD	

Need For Speed 3

Type the following below at any menu to activate the cheat.

rushhour - Race with lots of traffic on the road.
empire - Race on the Empire City track.
elnino - Race with the El Nino car.
merc - Race with the Mercedes CLK GTR.
gofast - Make your car go super fast in Single Race mode.
allcars - Enable all cars including Pursuit Vehicles.

Type the cheats below then click RACE to drive the different non-player cars.

go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Cargo Truck
go04 - BMW 5 Series
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup with Camper Shell
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - ˜66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - School bus
go13 - Taxi - Caprice Classic
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria Cop Car
go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 - Grand Am Cop Car
go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 - Cargo Truck (same as 03)

PC MANIA Top10

През този месец единствената промяна в класацията е, че на мястото на NFS2 твърдо застана "наследникът" му Need for Speed 3! Единствената критика към тази игра е заради астрономическите хардуерни изисквания! За съжаление ще бъде още по-лошо - сигурно след 1 година компютър с процесор P 200 MMX и "най-обикновена"

3D видеокарта с 4 MB RAM (поддържаща Direct3D) ще стават да се играе само на Tetris. Така е, всички производители (и на software, и на hardware), и всички търговци са силно заинтересувани геймърите, да са принудени да си купуват най-новия софтуер... за който ще трябва да си ъпгрейдват за кой ли пореден път PC-то... и междувременно ще са се появили новите версии на софтуера... което само ще ви припомни колко е остарял "новият" ви компютър... но когато става въпрос за много пари, никой не се интересува от мнението на потребителите!

Та да се върнем обратно на класацията – една от игрите, която със сигурност би се изкачила доста бързо до върха, е Caesar 3 на Impressions (разпространявана от Sierra). Единственият проблем с тази игра е фактът, че тя е много трудна. Все пак тези, които имат достъп до Интернет, биха могли да получат цял куп информация от www.caesar3.com.

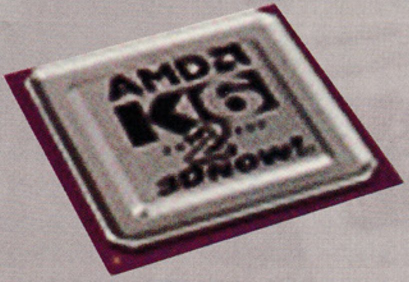
И не забравяйте – любимите ви игри няма как да се изкачат на челно място в класацията, ако вие не ни пишете за тях!

КОЙ Е ИДЕАЛНИЯТ ГЕЙМЪРСКИ ПРОЦЕСОР?

Появата на Unreal за пореден път убеди голяма част от геймърите, че е време за нов upgrade. Electronic Arts пък официално препоръчаха за излязлата наскоро Need for Speed 3 Pentium II 266 Mhz като оптимална машина, а след като изгледах внимателно феноменалния клип на Duke Nukem Forever от последния диск на PC Mania аз поне съм твърдо убеден, че тази игра няма да върви на повечето от сегашните системи. В същото време цените на процесорите паднаха в пъти и системи, които само преди 5-6 месеца струваха по 4-5 хиляди долара, днес могат да се сглобят на съвсем прилични цени. Преди да се решите на upgrade обаче трябва много внимателно да се замислите какъв точно процесор трябва да има в новата ви система. От това в голяма степен ще зависи доколко новите игри през следващите месеци ще вървят на вашата машина.

CYRIX - ЛОШИЯТ ИЗБОР

От доста години фирмата Cyrix се опитва да се конкурира с Intel и AMD в областта на процесорите. Мениджърите на компанията дори успяха да сключат договор за съвместно производство с гиганта IBM и вследствие на това ползват модерни заводи и могат да предлагат продуктите си на невероятно изгодни цени. Според повечето програми за тестване на системи чиповете на Cyrix показват отлични резултати, а практиката доказва, че те са отлично и евтино решение за офис-приложения. За съжаление при игрите нещата стоят по съвсем различен начин. Тук найважен е математическият копроцесор (FPU), който в случая на Cyrix е меко казано трагичен. Затова се получават парадокси като чип, който разбива конкуренцията на всякакви тестове с Windows, но не може да осигури дори приемлива скорост с новите 3D игри. Моята лична препоръка към геймърите е: забравете Cyrix!



AMD – ДОБРИ РЕЗУЛТАТИ НА ДОБРА ЦЕНА

Компанията AMD от доста години е най-сериозният конкурент на Intel. Преди години AMD имаше договор за размяна на патенти със своя основен конкурент и по този начин можеше да предлага чипове 386 и 486, които бяха идентични с тези на Intel, но струваха доста по-малко. Положението се промени с появата на Pentium. Този нов клас процесори не бе включен в старите договори и хората от AMD изведнъж се видяха принудени да създадат изцяло свой чип. Те хвърлиха на пазара моделите K5 и K6, но появата им беше закъсняла и двата процесора не успяха да застрашат сериозно Pentium-ите на Intel. Освен това оригиналният K6 имаше доста слаб математически копроцесор, което автоматично го направи непригоден за все по-популярните 3D екшъни. От AMD бързо осъзнаха сериозността на проблема и през тази година предложиха нов модел, който обещаваше да елиминира всички недостатъци на предшествениците си и да бъде достоен опонент на Pentium II. Появата на K6-2 внесе сериозно раздвижване на пазара. От една страна AMD представиха сравнително евтин чип с изключителна производителност, а в същото време въведоха и стандарта 3D Now!, който заслужава по-сериозно разглеждане. 3D Now! е допълнителен набор от инструкции, които трябва да ускорят

специално 3D графиката. На практика с помощта на 3D Now! може да се постигне ефективно ускоряване на игрите между 30 и 50%. По този начин K6-2 става напълно конкурентоспособен на Pentium II и дори го задминава в някои области... Поне така твърдят от AMD! За съжаление както обикновено положението не е чак толкова розово. 3D Now! без съмнение е чудесно допълнение на процесора, но подобно на MMX не се използва автоматично от игрите. За да усетите ефекта от 3D Now!, съответната игра трябва изрично да е оптимизирана за K6-2. Както вероятно се досещате, повечето игри нямат такава оптимизация. В интерес на истината трябва да отбележа, че AMD полагат титанични усилия да убедят производителите на игри да включат поддръжка за 3D Now! и в последните 2 месеца се появиха доста заглавия, които могат да използват този стандарт. Все още обаче тези игри са твърде малко, а за продукти без 3D Now! процесорът на AMD въобще не може да се мери с Pentium II. Друг сериозен недостатък на K6-2 е необходимостта от специална дънна платка за него. На теория чипът е съвместим с всички Socket 7 дъна, но практиката показва убедително, че K6-2 изявява пълните си възможности само на новите дъна Super7, които поддържат 100 Mhz Front Side Bus (за сравнение дъната с Intel TX работят на 66 Mhz!). Intel обаче официално се отказаха от поддръжката на Socket 7 и поради това ще трябва да прибегнете до продукти на VIA и Alladin, които може и да не са лоши, но поне на мен винаги са ми се стрували подозрителни. Доказателство за това са продължаващите проблеми с AGP слотовете на тези дъна, които и до днес не поддържат всички функции на важния стандарт AGP 2x.

В заключение ще кажа, че AMD K6-2 в комбинация с дъно Super7 (тези дъна по правило са значително по-евтини от дъната за Pentium II на Intel) е доста изгоден вариант за нова система, която вероятно няма да има проблеми с повечето игри. Във всички случаи обаче трябва да имате предвид евентуалните проблеми като недостатъчната популярност на 3D Now!, частични несъвместимости на Super7 дъната с AGP и не на последно място ограничените възможности за по-нататъшен upgrade (AMD официално заявиха, че K6-2 ще е последният им процесор, който използва Socket 7. Очаква се компанията да премине към леко модифициран вариант на Slot 1).

INTEL – ЦАРСТВОТО НА PENTIUM II

В продължение на близо 2 десетилетия компанията Intel е почти пълен господар на световния пазар на процесори и налага почти всички стандарти в тази област. Тук няма да се спираме на по-старите чипове от типа на 486 и Pentium, защото те са морално остарели и вече не се произвеждат. В момента Intel официално поддържа само серията Pentium II, която се предлага в няколко различни модификации: Klamath, Deschutes, Celeron и Xeon.

Процесорите Klamath са найстарият вариант на Pentium II. Те се предлагат в модели на 233, 266 и 300 Mhz. Тези чипове имат интегриран 512 kb L2 cashe. В момента Intel все още ги произвежда, но повечето поз-

навачи на пазара очакват скорошното изчезване на Klamath от пазара и пълната му замяна с по-новия модел Deschutes. Deschutes е кодовото название на процесорите Pentium II с тактова честота 333, 350, 400 и 450 MHz. Те се произвеждат по модерна технология, консумират по-малко ток (2 V в сравнение с 3 V за Klamath) и по този начин отделят значително по-малко топлина. Освен това Intel драстично намалиха цените на процесорите от серията Deschutes и така дадоха ясен сигнал на потребителите, че това е масовият процесор на бъдещето. Естествено Pentium II Deschutes продължава да е много по-скъп от конкуренцията на Cyrix и AMD, но почти всички тестове показват, че той дава най-добри резултати с новите игри. Процесорите Xeon едва ли имат място в този материал, защото цената им от 4000$ ги прави твърде скъпи за обикновения потребител, а и Intel откровено признават, че този чип е разработен най-вече за мощни мрежови сървъри, а не за масовия пазар. Не така седят нещата при последния представител на фамилията Pentium II: Celeron. Той се предлага в 2 различни варианта: без интегриран L2 Cashe (266 и 300 Mhz) и със 128 kb L2 Cashe (300 и 333 Mhz). Без никакво съмнение Celeron е процесорът, около който през последните месеци се разгоряха найбурни спорове и се чуха доста противоречиви мнения, затова смятам да отделя малко повече внимание на този чип. По принцип Celeron се предлага като евтина алтернатива на K6-2 и по-старите модели Pentium MMX. Той е абсолютно идентичен със серията Deschutes с единствената разлика, че интегрираният L2 Cashe или напълно отсъства, или е съкратен до 128 kb. Това обстоятелство доведе до сериозни критики в западните компютърни списания, които побързаха да обявят чипа за пълен боклук. През лятото обаче в Интернет се прокраднаха първите мнения, че Celeron в действителност може да се окаже най-добрият геймърски процесор на всички времена! Много хора прочетоха на страницата на Intel, че Celeron е направен по същата технология, която се използва при Deschutes. Процесорите от тази серия обаче могат да работят спокойно до 450 Mhz докато Celeron официално беше обявен "само" на 266 и 300 Mhz. Естествено веднага последваха опити за пускането на процесори Celeron на по-висока скорост и изненадващият резултат беше, че ПОЧТИ ВСИЧКИ чипове работят без никакви проблеми поне на 400 Mhz! Освен това се оказа, че 99% от игрите въобще не използват L2 Cashe и по този начин "изпърженият" Celeron дава на геймърите почти същата производителност като Pentium II Deschutes! При офис-приложенията има известно забавяне, но много хора си зададоха въпроса дали си заслужава да се дават 200-300$ повече за удоволствието да отварям документите в Word for Windows с 0.025 секунди по-бързо?

КАКЪВ ПРОЦЕСОР ДА ИЗБЕРЕМ?

От написаното дотук става ясно, че реалният избор е ограничен между AMD K6-2 и Pentium II. Cyrix все още няма реална алтернатива за геймърите, а екзотичните решения като Winchip едва ли се нуждаят от коментар. K6-2 е сравнително евтин вариант, но има доста ограничени възможности за upgrade, а както вече отбелязах, все още не е ясно дали софтуерните компании ще прегърнат 3D Now! Срещу Pentium II говори все още сравнително високата цена на процесорите и дънните платки със Slot1. При тази ситуация като че ли най-доброто решение от гледна точка на съотношението цена/производителност се оказва Celeron. За целта обаче трябва да се престрашите да изпържите процесора, а това е тема за някои от следващите броеве...

Никола Дърпатов

КЛАСАЦИИТЕ В ИНТЕРНЕТ - ЕДНА ГОЛЯМА ИЗМАМА?

В разгара на лятото Ник Мортимър реши, че е получил слънчев удар като научи резултата от едно допитване, според което Total Annihilation бе определена за най-добра игра на всички времена. За съжаление това не се оказа някакъв летен мираж, а самата горчива истина от поредната манипулирана анкета в Интернет. Тогава много хора публично си зададоха въпроса дали Cavedog (авторите на Total Annihilation) действително имат чак 10 000 служители, защото толкова хора бяха гласували за играта им. Без никакво съмнение ТА е хитово заглавие и получи доста добри отзиви, но в същото време за всеки нормален човек е напълно ясно, че тя е доста далеч от критериите за присъдената ѝ титла. Този пореден скандал ме накара да обърна малко повече внимание върху най-различните гласувания в Интернет и меко казано странните резултати в тях.

Може би най-големият скандал избухна, когато известното списание People реши да проведе on-line своя ежегоден конкурс за най-красив човек на годината. Читателите на страницата на People в Интернет бяха призовани да изберат красавеца между 30-40 кандидатури на холивудски звезди. Авторите на допитването обаче бяха допуснали и една фатална грешка, която бързо ги направи за смях. Потребителите имаха възможност да задават и други имена освен посочените от редакторите на списанието! Още на следващия ден след началото на анкетата грешката бе забелязана и се появи инициатива за издигането на кандидатурата на Hank, The angry drunken dwarf (ядосаното и пияно джудже Хенк). Само в рамките на няколко дни всички newsgroups в мрежата бяха залети с призиви за гласуване в полза на Hank. Аз лично научих за това от newsgroup, посветена на продуктите на канадския производител на видеокарти Matrox!!! Естествено веднага отидох на подкрепя Hank и видях, че той вече води с 500 000 на 10 000 гласа срещу втория Леонардо Ди Каприо :-). В крайна сметка джуджето събра над 1 000 000 гласа само за 10 дни, а неговите конкуренти взети заедно не прескочиха и 100 000. Естествено от People не посмяха да публикуват тези резултати в самото списание, но научиха няколко важни и доста скъпи урока:

1. В Интернет не могат да се правят никакви обективни анкети, защото винаги ще се намери някой шегобиец, който да ги превърне във фарс.

2. Провеждането на такива експерименти с доста анархистичната и отказваща да се подчинява на всякакви правила публика в мрежата води до непредсказуеми неща и евентуално до сериозни финансови загуби (само си помислете как ще се отнасят към изданието загубилите от Hank звезди от ранга на Клаудия Шифър, Синди Крауфорд, Леонардо Ди Каприо и особено техните адвокати) 3. Човек лесно става за посмешище, защото хората гласуват анонимно и са склонни да подкрепят всякакви идиотски предложения.

Гръмкият провал на тази и още няколко подобни анкети доведе до нова стратегия. Сега повечето въпросници не позволяват отговори извън предварително зададените 5-6 възможности. Напоследък някои страници се изхитрят да прилагат и други трикове, за да манипулират резултатите. Например през лятото ми попадна една анкета за най-добра игра на месеца. Победителят беше Final Fantasy VII. В това на пръв поглед няма нищо странно, защото заглавието си е известно. Интересното става, когато човек реши сам да участва в гласуването. Явно авторите на Final Fantasy VII здраво са платили на организаторите на допитването, защото бутонът с името на тяхната игра беше поне 2 пъти по-голям от останалите. При това положение няма нищо чудно, че доста хора са гласували именно за Final Fantasy VII.



Henk Di Dwarfio
The angry drunken dwarf

Сега сигурно се питате, защо ви разказвам всичките тези неща. Причината е много проста: искам да ви предупредя да не вярвате на всяка класация, която ви попада в мрежата. В повечето случаи това са просто елементарни манипулации с цел убеждаването на геймъра, че трябва да даде 50$ за поредния продукт на софтуерните компании. Поне според мен единствената истинска класация си остава тази по продажби, макар че и тя може оспори заради рекламните трикове на производителите, които малко или много успяват да излъжат подоверчивите геймъри.

Никола Дърпатов



WinAmp

Преди две години малката американска фирма Nullsoft се зае с амбициозната задача да създаде универсална програма, която да може да работи с всички видове мултимедийни файлове под Windows. Резултатът от тези усилия е програмата Winamp, която междувременно се предлага във версия 2.02 и успя да се наложи като най-популярен представител на жанра. Winamp се предлага като Shareware и може да бъде изтеглена безплатно от сървъра на Nullsoft (естествено можете да я намерите и на диска към този брой на PC Mania). За разлика от други Shareware-програми авторите са постъпили изключително джентълменски към потребителите. По принцип сте задължени след 14 дни да регистрирате вашето копие (цената е само 10$!), но в интерес на истината можете да се направите на разсеяни и да пропуснете това, защото Winamp няма да спре да работи след изтичането на този срок, а и няма да започне да ви дава досадни предупреждения, че все още не сте се регистрирали. Освен това в Shareware-версията няма никакви ограничения, които да я отличават от пълния регистриран вариант.

Но нека сега да преминем към същността и да видим какво може Winamp? Тази мъничка програма заема само около 2 MB на твърдия диск, но включва поддръжка за всички популярни и не чак толкова известни видове звукови файлове, с които може да се сблъска човек. Безспорно най-интересен е форматът MP3. Това е чисто звуков вариант на популярния алгоритъм за компресия на видеофилми MPEG2, който се използва и при предаванията на известни телевизионни програми като Canal + и DSF Plus. Предимството на MP3 е невероятното качество на звука, което плътно се доближава до запис на CD и в същото време малкият обем на файловете. По принцип MP3 файл с 1 минута музика и CD качество заема около 1MB дисково пространство, което прави този формат идеален за разпространение на музика през Интернет, където могат да се намерят десетки хиляди MP3 файлове с почти всички песни, които някога са били записвани по широкото земно кълбо. Winamp обаче може и много други неща. Последната версия има поддръжка на всички варианти на известния MOD-формат (файлове с окончание MOD, XM, S3M, STM), който също продължава да се радва на огромна популярност. Естествено не липсват и възможности за просвирване на нормални Audio CD и General MIDI файлове. По-придирчивите ще открият, че Winamp се справя без проблем и с повечето от останалите варианти на звукови файлове, които могат да се срещнат в Интернет и мултимедийните дискове.

Това съвсем не е всичко – авторите са вградили и доста интересни опции за най-разнообразни по вид и съдържание plug-ins, които дават възможност на потребителите да превърнат Winamp в истинско зрелище. На страницата www.winamp.com могат да се намерят стотици безплатни звукови филтри и визуални добавки (включително невероятно ефектни 3D-ефекти, които чертаят красиви графики в такт с музиката и по този начин ви осигуряват приятни и винаги различни видеоклипове към всяко парче!). Друго основно предимство на Winamp е възможността за задаване на списъци с файлове за просвирване. В това отношение не са поставени почти никакви граници на фантазията на потребителите. Можете да смесвате различни файлови формати, да използвате каквито си искате plug-ins и т.н.

Като цяло не може да не се каже, че Winamp е една изключително полезна програма и с право се нарежда сред най-популярните Shareware-програми през последните години. При това авторите се грижат непрекъснато за включването на нови възможности (почти всеки месец има нова версия!) и по този начин постепенно превръщат Winamp в това, което са обещали в мотото на програмата: "Най-добрият audio player за Windows!".

Никола Дърпатов

http://www.winamp.com/
http://mp3.com/
http://www.webmix.de/winamp/
http://members.tripod.com/keleios/skinl1.html

Преференциални цени

PC Mania предлага преференциални условия за реклама на български компютърни фирми

Тираж 7 100

1/4	1/6	1/9	1/18
$ 98	$ 68	$ 45	$ 25
	19 x 4,3 см	12,5 x 4,3 см	6 x 4,3 см

ЦЕНИТЕ СА БЕЗ ДДС

Индекс на рекламите

Предпечатни услуги

PC MANIA

Техниката и специалистите на Студио PC Mania са на ваше разположение за:

Експониране на Линотроник 330 - 9 DM/л.м.
Сканиране на барабанен скенер - 0.5 DM/MB

Предпечатна подготовка на печатни издания, плакати, рекламни материали, брошури, бланки, визитки, изработка на фирмени знаци и печат.

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ



Когато използвате
Data Copy
не мислите за
нищо друго освен
за РАБОТАТА си...

KOEL•H LTD

офиси			
СОФИЯ	02/44-91-38	ЯМБОЛ	046/21-160
ПЛОВДИВ	032/23-60-89	КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВАРНА	052/25-90-27	ВИДИН	094/4-27-03
ПЛЕВЕН	064/70-535	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
		БЛАГОЕВГРАД	073/29-220
дилъри			
БУРГАС	056/800-702		
СТАРА ЗАГОРА	042/27-689		
ПЛОВДИВ	032/263-073		
В. ТЪРНОВО	062/22-034		

...и никакви проблеми

MoDo DATA COPY®